Earth 2140 · Picture Publisher 4.0 · Simply 3D · Sidekick

pełne wersje!!! pełne wersje!!!

Najlepiej sprzedający się m[illegible]zyn komputerowy w Polsce

CD-ACTION®

Numer 12/99 (43)
Grudzień 1999
Cena 18 zł 99 gr

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

3 CD

NAKŁAD 160 tysięcy

Tylko u nas!!!

Earth 2150

The Nomad Soul

Rally Championship 99 PL

FIFA 2000

NHL 2000

Wesołych Świąt

Lara (Weller) Croft w Polsce!

Szczegóły w numerze!

DUŻO o sprzęcie!

Silver Shark
ISSN 1426-2916 12

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

TopWare INTERACTIVE

www.silvershark.com.pl

Nadchodzi nowa gra strategiczna, której piękno i klimat pochłoną Cię bez reszty !

Kroniki Czarnego Księżyca

Black Moon Chronicles

Weź udział w wielkiej wojnie pomiędzy Imperium Lhynn a legionami Czarnego Księżyca.

Kroniki Czarnego Księżyca pochłoną każdego wielbiciela wielkich wojen i epickich bitew. Wielki fantastyczny świat, w którym siły Dobra zwierają się w śmiertelnej walce z siłami Zła. Stań na czele jednej z ośmiu frakcji, po stronie Imperatora i Imperium Lhynn albo po stronie mrocznych legionów Czarnego Księżyca. Broń Imperium przed Złem i staw czoła armi Czarnego Księżyca lub wciel się w uosobienia zła i pokieruj żądnymi krwi zastępami niszcząc Imperium.

W Kronikach będziesz mógł rozgrywać gigantyczne bitwy z udziałem kilku tysięcy jednostek na raz! Każda jednostka jest pięknie animowana, od zwykłych zaciężnych piechurów, poprzez kawalerię, aż po olbrzymie, potężne jednostki, takie jak smoki, giganci, czy wielkie żółwie bojowe. W sumie w grze spotkasz ponad sto różnych jednostek bojowych. Oczywiście oprócz oddziałów wojskowych w grze znajdziesz również magów i kapłanów, oraz najważniejsze jednostki: bohaterów, obdarzonych specjalnymi umiejętnościami i wielką siłą. Jak na grę osadzoną w świecie fantasy przystało, każda jednostka ma własne punkty doświadczenia i w miarę zwycięstw osiąga jego coraz wyższy poziom. Siła wojsk zależy również od rzeźby terenu, łucznicy umieszczeni na wzgórzach lub murach zamku to naprawdę śmiertelna broń, równie groźna jest rozpędzona po równinie, doświadczona kawaleria, która potrafi dosłownie zmieść oddziały przeciwnika. Nie zawsze potrzebne jest wybicie do nogi wroga, czasem skutecznymi, energicznymi manewrami można doprowadzić do złamania jego morale. Uciekające w popłochu wojsko można bezlitośnie wybić lub litościwie pozwolić im uciec.

Kroniki Czarnego Księżyca to obowiązkowa pozycja dla wszystkich wielbicieli strategii zwłaszcza w klimacie fantasy. Jest ona udanym połączeniem startegii z elementami RPG. Gra rozgrywana jest w dwóch trybach. Strategicznym, który jest trybem turowym. Kierujemy w nim całymi armiami na ogromnej mapie cesarstwa. Drugi tryb to tryb taktyczny, który zostaje uaktywniony w przypadku starcia. Widzimy w nim poszczególne jednostki na pięknie oddanym terenie walki.

2CD

niska cena 69 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

Kroniki Czarnego Księżyca to:

- Wielki konflikt, z wielkimi pięknie przedstawionymi bitwami.
- Osiem rywalizujących ze sobą frakcji, popierających siły dobra (Imperium Lhynn), zła (Legiony Czarnego Księżyca), lub neutralnych gotowych do zawarcia przymierza z którąś z głównych sił.
- Oblężenia zamków, z uwzględnieniem walki na murach, forsowaniem bramy, czy rozbijaniem murów przez maszyny oblężnicze.
- Do 4.000 tysięcy jednostek mogących brać udział w bitwie.
- Bitwy w miastach i wioskach pełnych cywilów.
- Rozgrywka w czasie rzeczywistym i turowym.
- Ponad 100 rodzajów jednostek, w tym wiele jednostek specjalnych, wszystkie bardzo starannie opracowane i animowane.
- Kilkanaście rodzajów terenów m.in lasy, pola, bagna, miasta, zamki i warownie, przeprawy przez rzeki.
- Piękne efekty świetlne na polu bitwy, błyskawice, słupy ognia.
- Możliwość gry w rozdzielczości od 640 x 480 aż po 1024 x 768.
- Zarządzanie zasobami złota: zaciąganie nowych jednostek, wynajdowanie ulepszonych technologii wojennych i czarów, usprawnianie nowych technik walk wojsk.
- Niesamowita, chóralna muzyka nadająca rozgrywce niepowtarzalny, bitewny klimat.
- Profesjonalna polska wersja językowa zrobiona przez CD Projekt.
- Dwie płyty CD oraz przystępna cena 69 zł!

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA CDPROJEKT

Znajdziesz go już na nowościach CD Projekt, a wkrótce na wszystkich grach z naszej firmy. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry firmy CD Projekt!

cryo INTERACTIVE

Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

Już na gwiazdkę następna wspaniała gra strategiczna. W całości po polsku. Cena tylko 69 zł.

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. Znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta II.

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19; Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65 **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Koszt wysyłki wliczony w cenę

- Ceny zawierają podatek VAT
- Płacisz przy odbiorze przesyłki
- Program otrzymasz w ciągu 2-5 dni roboczych
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h

100% Zabezpieczenia przesyłki

Firma Wysyłkowa

PLANETA GIER®

tel./fax: (0-22) 879 72 53; 0-501 729 762

Biuro handlowe: ul. Biskupia 48c lok. I, 04-216 Warszawa e-mail:planeta@planetagier.com.pl,

Dzwoń: Pn - Pt od 8^{00} - 18^{00} (w pozostałe dni i godziny nagraj zamówienie na automat)

W GRUDNIU RUSZA WWW.PLANETAGIER.COM.PL

PREZENTÓW NADSZEDŁ CZAS

Aby otrzymać zegarek z "PLANETY" złóż zamówienie za min. 101 zł.
Promocja nie dotyczy pozycji zaznaczonych gwiazdką

149,-

* Kupując "Baldur's Gate" i "Opowieści z Wybrzeża Mieczy" otrzymasz w prezencie książkę oraz T-shirt z "Baldur's Gate"

149,-

* Kupując "Settlers III" i "Settlers III - nowe misje" otrzymasz w prezencie oryginalny T-shirt.

* Kupując "Quake 3" otrzymasz w prezencie plakat oraz rewelacyjny zegarek

* Zamawiając w dniach 20.11.99 -09.12.99 "Tomb Raider The Last Revelation" - otrzymasz w prezencie plakat oraz weźmiesz udział w losowaniu jednego z 50 T-shirtów /z autografem Lary Croft/, 5 czapeczek i 3 plecaków.

Wszystkie gadżety z "Tomb Raider The Last Revelation" dostępne są również poza promocją.

69,-

* Kupując grę dla dzieci "Adaś i pirat Barnaba" otrzymasz w prezencie odlotowy zegarek

99,-

99,-

79,-

209,-

69,-

69,-

99,-

DIABELSKO KUSZĄCE

159,-

SPIESZCIE SIĘ

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz:

- pełne wersje gier: DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej
- miesięczniki: CD ACTION i GRY KOMPUTEROWE
- oryginalny mouse-pad DIABLO II

Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i jednej ze 100 GIER - NIESPODZIANEK.

Wszelkie promocje aktualne do wyczerpania zapasów. Szczegółowy regulamin promocji dostępny w biurze firmy PLANETA GIER.

DRODZY KLIENCI

W związku ze zbliżającym się okresem Świąt Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku 2000, życzymy ciepłej i rodzinnej atmosfery, aby spędzili Państwo ten czas wśród blasku świec, świątecznych zapachów, wspaniałych prezentów i szczerych uśmiechów najbliższych.

Wierzymy, że Nowe Tysiąclecie przyniesie nam wszystkim szczęście i spełnienie najskrytszych marzeń. Nasza firma jest w stanie urzeczywistnić jedynie te, które dotyczą gwiazdkowych upominków i marzeń o przeniesieniu się w mistyczne krainy magii i czarów. Nasze produkty dadzą Państwu możliwość zrelaksowania się, wypoczynku a także rozwijania swoich umiejętności przywódczych, organizacyjnych, sprawnościowych oraz intelektualnych.

Jednocześnie zapewniamy o ciągłych staraniach podwyższania jakości naszych usług. Dla firmy Planeta Gier najważniejsza jest satysfakcja dotychczasowych i przyszłych klientów...

czego Państwu i sobie życzymy
dyrekcja i pracownicy firmy Planeta Gier

● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ●

Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

Zbyszek: Zbliżające się Boże Narodzenie nastraja optymistycznie. Do tego stopnia, że sama nawet myśl o narzekaniu musi budzić niesmak. Zawsze chcieliśmy być czasopismem pozytywnym, dlatego staramy się pisać tylko o jasnych aspektach tego najlepszego ze światów. To nic, że jest to tylko świat wirtualny. Nie szkodzi, że podrożała pamięć. Nie martwimy się nawet tym, że zbliża się rok 2000 i nie wiadomo, co i czy będzie dalej.

Jurek: Przestań. Ktoś jeszcze sobie pomyśli, że niczym się nie przejmujemy i na nikim nam nie zależy.

Zbyszek: Ależ owszem, zależy nam na wielu rzeczach. Nie wspominając już o osobach. Szczególnie troszczymy się o dobre samopoczucie czytelników. W końcu jesteśmy czasopismem rozrywkowym. I mamy ważną misję do spełnienia.

Jurek: Tak: wiele misji, poziomów, questów, map i dodatków. Słusznie.

Zbyszek: To oczywiście też, ale nasze główne posłannictwo to informacja o rozrywce. A trzeba wiedzieć, że porządna rozrywka jest sztuką.

Jurek: Zwłaszcza jeśli jest to rozrywka komputerowa. Nie może z niej niestety korzystać każdy. I nie chodzi tu wcale o zasobność portfela, chociaż dobrze wszyscy wiemy, ile kosztują programy komputerowe. Mowa raczej o wiedzy i umiejętnościach informatycznych. Niestety w całym tym wyścigu, który ma za zadanie zaspokajanie rosnących potrzeb użytkowników programów, bardzo często traci człowiek. Szczególnie nieuświadomiony.

Zbyszek: Trudno się z tym nie zgodzić. Pomińmy milczeniem przypadki, kiedy gry lub programy mają wady "genetyczne" i nie chcą działać pomimo spełniania wszelkich norm zapisanych w wymaganiach systemowych. Wówczas strata jest oczywista. Tracimy również wtedy, gdy nie chcemy się uczyć komputera. Prawdziwa sztuka zaczyna się bowiem tam, gdzie trzeba trochę pogłówkować, żeby program ruszył. A co gdy sam spryt nie wystarczy? Może dobre samopoczucie czasami wynika z faktu, że nawet nie podejrzewamy, czego nie wiemy? A może jest zupełnie na odwrót?

Jurek: Bez wdawania się w dylematy filozoficzne - na dłuższą metę nie da się bawić komputerem bez poznania jego tajemnic. Komputer wymaga opieki, a użytkownik musi się całe życie uczyć.

Zbyszek: I tu znowu dochodzimy do sedna sprawy. Jak widać, CD-Action rzeczywiście ma misję do spełnienia. Dajemy Wam pomysł na zabawę i objaśniamy sposoby, jak w pełni to wykorzystać. Za jakiś czas sami się przekonacie, że Gracz to brzmi dumnie.

Jurek: Może dziś jeszcze rodzice, żony, mężowie, narzeczeni czy sympatie prześladują Was za to, że gracie. Zobaczymy ich miny, kiedy po paru miesiącach rozumnego grania "otrzaskacie się" w komputerowym żargonie i sami będziecie potrafili wymieniać "bebechy" w swoich pecetach. A w dalszej perspektywie zyskacie dobry, popłatny i cieszący się estymą zawód... Bo czemu nie? Przecież może się okazać, że to, co uważaliście dotąd za czarną magię, dzięki nam okaże się łatwe i przystępne. A potem to już z górki - i nawet się nie zorientujecie, jak będziecie mieli w rękach porządną fuchę albo dyplom inżyniera :).

Zbyszek: Gorąco zachęcamy do dokładniejszego przeglądania zawartości naszych kompaktów. Znajdziecie tam takie rzeczy, że od ich wykorzystania Wasze rodziny od razu nabiorą do Was szacunku. Czytajcie też o sprzęcie, świat gna naprzód i kto nie jest na bieżąco, ten zostaje w tyle. Nie musicie wcale sięgać po inne tytuły, żeby wiedzieć wszystko. Przejrzyjcie tylko strony naszego magazynu. Ma to też swój wymierny walor ekonomiczny. Spróbujmy zsumować wydatki jakiegoś wirtualnego "komputerowca" z ulicy. Około 12 - 13 zł za pierwsze lepsze pismo o grach (z jednym kompaktem), drugie tyle za magazyn o sprzęcie napisany takim językiem, że zęby bolą od samego czytania, to razem już 24 - 25 zł, jeszcze do tego jakiś program za 100 - 150 zł i gra (żeby chociaż legalna), ale i tak za kilkadziesiąt złotych. Jesteśmy już w granicach 200 zł miesięcznie. Kogo na to stać i kto ma czas na bieganie po sklepach i szukanie tego wszystkiego?

Jurek: Teraz dla porównania CD-Action. Na przykład w specjalnym wydaniu grudniowym z 3 CD. Cena 18 zł 99 groszy. Masę wiadomości o grach, sprzęt i programy objaśnione z humorem, na krążkach gry i programy warte ponad 500 zł, dema gier. Można by wymieniać dalej, ale wystarczy, że powiem jeszcze o prenumeracie. Wyobraźcie sobie, że takie pismo jak CD-Action można mieć za jedyne 10 zł miesięcznie i z dostawą do domu! Warto skorzystać. Jeszcze tylko w tym numerze stara cena... Dla spóźnialskich wzrośnie ona (w prenumeracie) o około 15-20% za numer. Naprawdę zachęcamy do skorzystania z oferty Mikołajkowej!

Zbyszek: Naturalnie nie zawsze będziemy Wam robić takie prezenty (święta też nie są codziennie). Ale obiecujemy, że będziemy się bardzo starać :)

Jurek: I tyle tytułem wstępu. Teraz już tylko możemy zaprosić wszystkich czytelników do lektury świątecznego wydania CD-Action.

Wesołych Świąt życzy wszystkim czytelnikom CD-Action

Redakcja

PS. UWAGA:

ZMIENIAMY ADRES! OD NASTĘPNEGO NUMERU CDA BĘDZIEMY MIELI NOWĄ SIEDZIBĘ. PAMIĘTAJCIE O TYM, PISZĄC LISTY (TE WYSŁANE NA STARY ADRES DOJDĄ... ALE LEPIEJ WYSYŁAĆ NA NOWY, KTÓRY ZNAJDZIECIE W STOPCE REDAKCYJNEJ).

I jeszcze jedna bardzo ważna informacja. W dniach 30.11. - 1.12. 1999 r. w Warszawie będzie możliwe spotkanie oko w oko i pierś w pierś :) z Larą Croft. Właściwie to z jej żywym wcieleniem - Larą Weller. Więcej szczegółów w dziale Zupełnie Nowe, na czarnym pasku na stronach 20, 22 i 24-tej! Przeczytajcie! Naturalnie - MY TAM BĘDZIEMY. Coś więcej - już niedługo!

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl
Numer 43
Grudzień 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny
Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Maciej Jakubski, Jan Jankowski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy, Lothar, Wojtek "Blood" Tarczynski, Przemysław "Tiges" Ostrowski

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn
Beata Haratym

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (0 71) 3412082
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083
Krzysztof Herla
Kierownik biura
Marek Buczek
Prenumerata
tel. (0 71) 3437071 w. 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0603 075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

DRUK

Poligrafia S.A. Kielce

PC Answers PCFormat PC GUIDE

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 1999.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani przedrukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Nakład 160 000

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

tel./fax (022) 636 90 24
ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

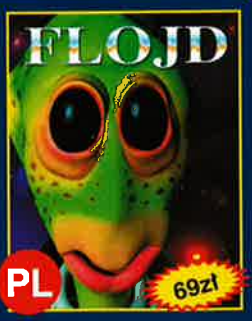
Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- Możliwość realizacji zamówień w 24 godziny.
- Koszt wysyłki 7zł. Zamówienie powyżej 100zł - **WYSYŁKA GRATIS.**
- Płacisz przy odbiorze.

FLOJD

Przygodówka po polsku na 4 CD. Twoje przeznaczenie: od zera do bohatera!

NOWOŚĆ



PL 69zł

Nowości na rynku polskim

129zł

SINI STAR UNLEASHED

Kosmiczny shoter - takiej grafiki jeszcze nie widziałeś!

NOWOŚĆ

PL 159zł

AMERZONE

Przygodówka w pełni po POLSKU na 4 CD z niespotykaną dotąd grafiką.

NOWOŚĆ

99zł

X-BEYOND THE FRONTIER

Kosmiczna strategia ekonomiczna nawiązująca do legendarnej gry Frontier. Odkrywaj, handluj i walcz obcując z 6 różnymi cywilizacjami.

NOWOŚĆ

o każdego zakupu powyżej 90 zł dodajemy grę niespodziankę w wersji polskiej.

W naszej ofercie znajdziesz:

PRINCE OF PERSJA 3D — 99zł

FIFA 2000 — 99zł

PL GORKY 17 — 69zł

PL RALLY CHAMPIONSHIP II — 99zł

RAYMEN II — 99zł

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR — 159zł

PL THEME PARK WORLD — 99zł

CARMAGEDON ECSTATICA 2 APOCALYPSE — 69zł

CIVILIZATION 2 INTERSTATE 76 DISC WORLD 2 DESTRUCTION DERBY 2 5 innych — 99zł

SYSTEM SHOCK 2 — 99zł

BREAKNECK — 99zł

PL SIMON THE SORCERER II — 29,95zł

PL CORSAIRS — 95zł

PL AIRLINE TYCOON — 69zł

PL DUNGEON KEEPER 2 — 99zł

GRAND THEFT AUTO — 99zł

C&C TIBERIAN SUN — 99zł

PL REZERWOWE PSY — 89zł

FIFA 98 — 55zł

PLAYER MANAGER SEASON 98-99 — 49zł

ALPHA CENTAURI	155 zł	DUNE 2000	89 zł	LORDS OF MAGIC	69 zł	RAGE OF MAGES	69 zł	SIM CITY 3000	155 zł
BLACK DAHLIA	99 zł	DUNGEON KEEPER	55 zł	MIGHT & MAGIC 7	199 zł	RAILROAD TYCOON II	159 zł	THEME HOSPITAL	55 zł
BLADE RUNNER	59 zł	EXPENDABLE	159 zł	MS AGE OF EMPIRES GOLD	239 zł	RAILROAD TYCOON II EXP. SET	79 zł	THIEF - THE DARK PROJECT	165 zł
BLAZE & BLADE	149 zł	FALCON 4.0	189 zł	MS CLOSE COMBAT 3	269 zł	RAINBOW SIX	159 zł	TOCA II	175 zł
BLOOD 2	69 zł	FIFA 1999	155 zł	NBA LIVE 1999	155 zł	REALMS OF ARKANIA	49 zł	TOMB RAIDER I	99 zł
C & C. TIBERIAN SUN	99 zł	FINAL FANTASY VII	174 zł	NEED FOR SPEED 4	159 zł	RÉFLUX	55 zł	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99 zł
CAPITALISM +	49 zł	FLIGHT UNLIMITED 2	99 zł	NEED FOR SPEED II	55 zł	RENT A HERO	149 zł	TOMB RAIDER III	165 zł
CARMAGEDOON 2	146 zł	GANGSTERS - ORGANIZED CRIME	159 zł	NHL LIVE 1999	155 zł	CARMAGEDON	49 zł	TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	165 zł
CEASAR II	69 zł	GET MEDIVAL	49 zł	NORTH vs SOUTH	149 zł	FINAL DOOM	49 zł	TUROK 2	79 zł
CEASAR III	159 zł	GETTYSBURG SID MEIER'S	55 zł	ODDWORLD: ABE'S EXODDUS	99 zł	FLYING CORPS	59 zł	UFO	39 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	165 zł	GRUNTZ	49 zł	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	165 zł	MORTAL KOMBAT 3	49 zł	UNREAL	159 zł
CHESSMASTER 5000	69 zł	GTA LONDON + MISJE	129 zł	OPERATIONAL ART OF WAR	59 zł	ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	49 zł	VIVA FOOTBALL	155 zł
CIVILIZATION: CALL TO POWER	155 zł	HALF LIFE	79 zł	PANZER GENERAL II	69 zł	QUAKE 1	59 zł	WAR GAMES	55 zł
COMMANDOS: BEYOUND THE CALL OF DUTY	119 zł	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 (PL)	145 zł	PHANTASMAGORIA 2	69 zł	STARS	59 zł	WARZONE 2100	165 zł
CREATURES 2	159 zł	IMPERIALISM II	159 zł	PINBALL 3D ULTRA	69 zł	TIME SHOCK PINBALL	49 zł	WING COMMANDER PROPHECY	59 zł
CREATURES DELUX	49 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	49 zł	POPULOUS 3	155 zł	TOTAL ANNIHILATION	59 zł	WORMS ARMAGEDON	169 zł
CROC	55 zł	KSIĄŻE I TCHÓRZ (PL)	55 zł	PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99	155 zł	REQUIEM	165 zł	X-COM APOCALIPSE (PL)	55 zł
DIABLO	69 zł	LEGO ISLAND	99 zł	PRINCE OF PERSIA	69 zł	RETURN TO KONDOR	159 zł	X-FILES UNRESTRICTED	69 zł
DIABLO HELLFIRE	49 zł	LEGO LOCO	99 zł	QUAKE II EXTREMITIES	79 zł	ROLLERCOSTER TYCOON	199 zł	X-WING ALLIANCE	199 zł
DINK SMALL WOOD	49 zł	LEMINGS PAK	49 zł	QUAKE II THE RECKONING	99 zł	SHOGO	69 zł		
						SIM CITY 2000	55 zł	INNE TEL.	

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

W naszej ofercie znajdują się wszystkie tytuły dostępne w danej chwili na rynku.

Spis treści

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Cover CD 7

• W PRODUKCJI •

Icewind Dale 18
Action Hero 20
Phoenix 22
Traffic Giants 24
Aliens Nation 26
Karting GP Championship 28
Frontier Land 30
Mike Stewarts Pro Bodyboarding 34

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Close Combat 4 36
Tzar 38
Atlantis 2 40

• GRY RECENZJE •

Nomad Soul 42
Player Manager Season 98-99 44
GTA 2 46
F.A. Premier League 2000 Football Manager 50
Might & Magic VII PL 52
Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade 54
Armored Fist 3 56
NHL Championship 2000 58
FIFA 2000 60
Nascar 3 62
Brydż 99 63
The Avengers 64
KO Boks 66
Earth 2150: Escape... 68
Star Wars: Pit Droids 72
Rally Championship PL 74
NHL 2000 76
Flight Unlimited 3 80
Space Invaders 82
3D Ultra Radio Control Racers 84
Disciples: Sacred Lands 86
Harley-Davidson: Race Across America 88
Lego Chess PL 90
Outcast 92
Pizza Syndicate PL 94
Gorky 17 98

• SUFLER •

Książę i tchórz 100
Wacki: Kosmiczna rozgrywka 102

• ŚWINKA •

Atlantis 104
Simon Sorcerer 2 PL 105

• ACTION NET •

mIRC - konfiguracja 106
Q2 przez kabelek 106
Warto Zobaczyć 107
Callback 108

• NIE TYLKO GRAMY! •

Magix Music Maker 2.0 - cz. 2 120
Pascal - cz. 2 122

• PROGRAMY UŻYTKOWE •

Słownik szkolny: Muzyka 124
Bolek i Lolek na tropie... 125
Europress Encyclopedia 1999 (DVD) 126
Na tropach języka... polskiego 127
Historia Piłkarskiej Reprezentacji Polski 128
Adaś i pirat Barnaba 129

• HARDWARE •

Jak najlepiej skonfigurować Windows 130
Skóry i programy 135
Y2K - nie taki diabeł straszny! 140
Rok 2000 - perspektywy 142
Powiększ RAM za darmo 146
Wyciśnij więcej ze swojej pamięci 147
Jak wyczyścić komputer? 149
Czym wyczyścić komputer 151
Słownik - wszystko o drukowaniu 152
Podkręcanie: karty graficzne 155
Skanery: co powinieneś wiedzieć 157
CD-RW 160
Komputer w oleju! 162
Creative Labs - konferencja 164
Wywiad z Creative Labs 165
3dfx Velocity 100 168
Hoontech 168
Sound Track Digital XG 169
Philips PCA646VC 170
Dexxa Steering Wheel 172
Dexxa Wheel Mouse i TrackBall 173
Myszki radiowe Logitech 174
Logitech Gaming Mouse 175
RMT Press-It 175
Głośniki: DIA-601 178
Nagrywarka Samsung SW-206 178
PC Twin Turbo 182
MicroStar MS-6199VA 183
Saitek P750 185

• INNE •

Ankieta CDA 13
Scena komputerowa 110
FPP-Zone 112
Na Luzie 114
Przemyślenia 116
Pomocna Dłoń 118
Sklep Firmowy 186
Action Redaction 190
Tipsy 194

Indeks gier

3D Ultra Radio Control Racers 84
Action Hero 20
Aliens Nation 26
Armored Fist 3 56
Atlantis 2 42
Atlantis 104
Avengers 64
Brydż 99 63
Close Combat 4 36
Disciples: Sacred Lands 86
Earth 2150: Escape... 68
F.A. Premier League... 50
FIFA 2000 60
Flight Unlimited 3 80
Frontier Land 30
Gorky 17 98
GTA 2 46
Harley-Davidson: Race... 88
HoM&M3: Armageddon's Blade 54
Icewind Dale 18
Karting GP Championship 28
KO Boks 66
Książe i tchórz [solucja] 100
Lego Chess PL 90
Might & Magic VII PL 52
Mike Stewarts Pro... 34
Nascar 3 62
NHL 2000 76
NHL Championship 2000 58
Nomad Soul 42
Outcast 92
Phoenix 22
Pizza Syndicate PL 94
Player Manager Season 98-99 44
Rally Championship PL 74
Simon Sorcerer 2 PL 105
Space Invaders 82
Star Wars: Pit Droids 72
Traffic Giants 24
Tzar 38
Wacki... [solucja] 102

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić gdy, nie masz na C: tyle miejsca? Można zrobić tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD do partycji, w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu. Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już rozpakowane demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:. I po problemie! (A jeśli nie masz Tempa w katalogu głównym na C:, to zajrzyj do katalogu Windows)..

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie, niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 3: Od nr 9/99 na CD jest nowe menu. Prosimy o opinie na jego temat. W razie jakichkolwiek problemów z tym menu, poczytajcie jego instrukcję obsługi, zawartą z tyłu pudełka z CDkami. Wkrótce jego ulepszona wersja...

Dink Smallwood

(Iridon Interactive)

Hm, po prostu sympatyczna gra RPG/adventure, podobna nieco - ogólnie - do Quest for Glory, oparta na schemacie "from zero - to hero". Młody pastuszek ma większe ambicje niż doglądanie świnek... A wszystko co dzieje się potem, to już tylko konsekwencje jego postępowania. Gra nie zabija ani grafiką, ani specjalnie pokręconym scenariuszem. Tym niemniej może być niezłym sposobem na spędzenie kilkunastu (co najmniej) godzin wolnego czasu. Tym bardziej, że gra robiona jest z lekkim przymrużeniem oka, a macie ją przecież za friko ;). Całość zajmuje około 93 MB na HDD. Klawiszologia, itd. w dokumentacji.

Uwaga: I nieważne, że gdzieś jest napisane, iż jest to "demo". W dokumentacji stoi jak byk na samym początku: FULL GAME. A jak nie wierzysz, to przejdź do końca :).

Ps. I żeby wyjaśnić wszelkie niejasności: ta gra jest wzięta za friko z Internetu (naturalnie za zgodą autorów!). Stąd nie zdziwcie się, gdyby pojawiła się także w innych gazetach. Ot, taki niespodziewany prezent pod choinkę od twórców gry. Mile!

Uwaga: Dink Smallwood to właściwie coś więcej niż gra - to coś, za pomocą czego możecie robić własne gry - od Arkonoida po przygodówki!

Wymagania: P100, 16MB RAM, Win95, Windows.

Kolekcja CDA nr 18

EARTH 2140 SE PL

(TopWare)

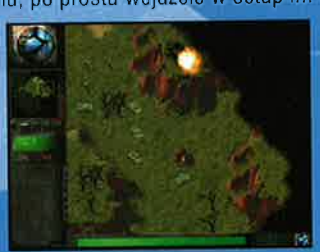
Oto przed Wami specjalna edycja znakomitego RTSa Earth 2140. Nie dość, że po polsku, to jeszcze wzbogacona jest o misje zawarte w osobnym dodatku. W sumie macie do przejścia 134 misje single player i 54 sieciowe!!! Gierka chodzi w 800x600 i 640x480 w hi-colorze. Nie wymaga akceleratora. Do tego renderowana grafika i muzyka na audio-trackach. A grywalność Earth 2140 jest... ho ho!

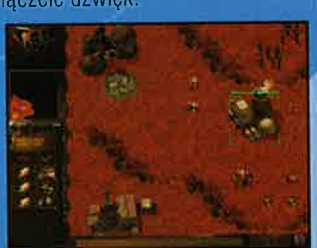
Instrukcja - jak zawsze w Action Plus.

Wymagania sprzętowe:

DOS	- Pentium, 16 MB, 30 MB na HDD, SVGA, CDx2, MS-DOS 6.x i wyższy
Windows 95	- P90, 16 MB, 30 MB na HDD, Cdx4, Windows95
Optymalna konfig.	- P133 i wyżej, min. 24 MB Ram, CDx6, 170 MB na HDD, Windows.

Uwaga: w wypadku problemów z konfiguracją karty dźwiękowej w setupie gry - wybierzcie opcję "bez dźwięku". A potem, po zainstalowaniu, po prostu wejdźcie w setup i... włączcie dźwięk.





W tym numerze CDA na CD znajdziecie 5 pełnych wersji użytków. Są to:

- **Picture Publisher 4.0 (plus 2 dodatkowe wspomagające go pełne programy w wersji 30-dniowej: iGrafx Image oraz iGrafx Designer)**
- **Simply 3D 3 Super Pack**
- **Sidekick 98**
- **Starfish Internet Utilities**
- **WinDelete 3.0**

Troszkę więcej o nich - na ostatniej stronie Zawartości Cover CD, w dziale: Programy.

Trick Style

(Acclaim)

Symulacja jazdy na deskorolce-poduszkowcu (albo odrzutowym snowboardzie?). Do wyboru dwie postacie. Więcej o tej grze poczytasz w CDA, w dziale beta-testów oraz w dokumentacji dema. Potrzebujesz 35 MB na HDD.

Klawiszologia:

Kusory	sterowanie
Ollie	Z
Luge	X
Spin	A
Drill	S
Stall	lewy Shift
Tight Turn	lewy Control
Menu	Esc

Wymagania: P233 (lepiej P300), 32 MB Ram (sugerowane 64), akcelerator, Win95/98, DirectX.

Codename Eagle

(Take 2 Interactive)

Gra akcji FPP/TPP - historia alternatywna! Akcja dzieje się mniej więcej w roku 1914, I wojna światowa nie wybuchła, Rosja jest mocarstwem technologicznym i konstruuje superbroń. Reszta świata stara się temu przeszkodzić, m.in. wysyłając garstkę straceńców z misją jej unicestwienia... Całość potrzebuje 58 MB na HDD.

Klawiszologia:

Uwaga: każdy z klawiszy ma czasem i 3 kolejne znaczenia, w zależności od tego czy poruszamy się piechotą, w pojeździe naziemnym, czy samolocie. Podana tu klawiszologia jest nieco okrojona.

Kursory	- nurkuj/wznoś się/zwroty (tylko samolot)
W	- naprzód/gaz
S	- wstecz/zmniejsz obroty
A	- w lewo/skręt w lewo
D	- w prawo/skręt w prawo
mysz	- rozglądanie się/obrót wieżyczki
LMB	- ognia!
Spacja	- działka (samolot)
CTRL	- bomby (samolot)
RMB	- wychodzimy z pojazdów
1-0	- wybór broni
F1	- FPP
F2	- TPP
F3/F4	- zmiany kamer
Tab	- mapa

Wymagania: P200, 16MB, Win95/98, DirectX

Nerf: ArenaBlast

(Hasbro Interactive)

Cool! Bajecznie (nawet aż za bardzo?) kolorowa gra FPP - coś w rodzaju nieustającego deathmatchu rozgrywanego na wiele rozmaitych sposobów. Demo oferuje 2 levele i 6 rodzajów broni. Ponadto 2 z 3 tryby ArenaBlast: PointBlast and BallBlast. Całość zajmuje 51 Mb (wstępnie rozpakowuje się do TEMPa). Warto zagrać!

Uwaga: Przy instalacji dema, gdy komputer pokaże okno z dwoma opcjami (Nerf Game i Nerf coś-tam-jeszcze :)), wybierzcie OBIE.

Wymagania: P200MMX, 32MB, Win95/98, DirectX

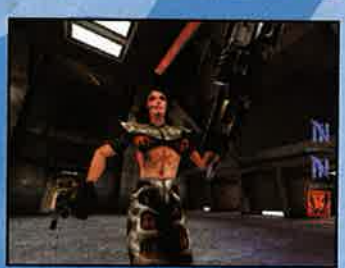
Unreal Tournament

(Epic Games)

Narzekaliście, że w Unrealu jest kiepski multiplay. Co więc powiecie na to?!
Nowe bronie, kilka trybów rozgrywki (także z konfigurowalnymi botami), itd.? Mocne, nie?! Klawiszologia w dokumentacji. Demo wstępnie depakuje się do TEMPa, a na HDD potrzebuje blisko 100 Mb (zresztą zależy to też od tego, co wybierzecie w opcjach instalacji).

Uwaga: Po odpaleniu i po pojawieniu się planszy tytułowej trzeba troszkę poczekać. Ale warto, do diabła, 100x warto!!!

Wymagania: P200, 32MB (ale lepiej 64 lub 128!), Win95/98, DirectX 7 (for Direct3D), SVGA z 4 MB, bardzo wskazany akcelerator!



Tachyon: The Fringe

(Novalogic)

Jesteś pilotem najemnikiem, aktualnie przebywasz w Układzie Słonecznym i szukasz zajęcia. Bez strachu - zaraz będziesz je miał. Witamy w symulacji walk statków kosmicznych. Demo zawiera 5 single misji. Rozpakowuje się wstępnie do TEMPa. Demo wymaga ponad 90 MB na HDD. Więcej - w dokumentacji dema. Klawiszologia (tamże opisana) jest na tyle obszerna, że nie bardzo jest możliwość jej podania. Powiem więc tylko, że naciśnięcie klawisza "?" wyświetla ją na ekranie.

Wymagania: P-166MMX (bez dopalacza P200 MMX), 32 MB Ram, Win95/98, DirectX.

Gra dla dzieci

SAVANNAH
Wyłączny dystrybutor
na terenie Polski
CODA

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

DANNY I JEGO RODZICE PRZEPROWADZAJĄ SIĘ DO DOMU STAREGO I ZRZĘDLIWEGO WUJKA. ZA MŁODU WUJEK BYŁ CENIONYM SZTUKMISTRZEM, ALE Z UPŁYWEM LAT JEGO PRZEDSTAWIENIA CORAZ CZĘŚCIEJ KOŃCZYŁY SIĘ KOMPROMITACJĄ. ROZPOCZĄŁ WIĘC NAUKĘ PRADAWNEJ WIEDZY CZARNOKSIĘSKIEJ W NADZIEI, ŻE SIŁY NADPRZYRODZONE POZWOLĄ PRZYWRÓCIĆ MU REPUTACJĘ. NIC WIĘC DZIWNEGO, ŻE DOM WUJKA JEST PEŁEN NAJDZIWNIEJSZYCH RZECZY, JAK KICHAJĄCY DUCH CZY GADAJĄCE ZWIERZĘTA. CZY MOŻECIE SOBIE WYOBRAZIĆ, ILE ZABAWY CZEKA DANNY'EGO, GDY ODKRYJE W JAK NIEZWYKŁYM MIEJSCU SIĘ ZNALAZŁ!

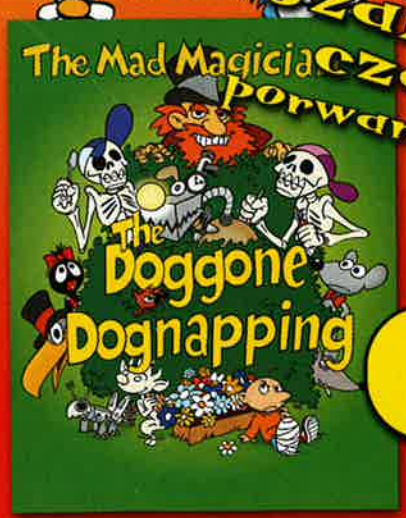
EDUKACYJNE GRY DLA DZIECI CZĘSTO SĄ CIEKAWE, ALE "SZALONY CZARODZIEJ" TO JEDEN Z NAJLEPSZYCH TEGO TYPU PRODUKTÓW NA ŚWIECIE. CAŁOŚĆ JEST INTERAKTYWNĄ OPOWIEŚCIĄ, KTÓRA Z KAŻDYM PODEJŚCIEM DO GRY ROZWIJA SIĘ I KOŃCZY INACZEJ – NIE MA WIĘC SZANS NA NUDĘ. DODATKOWO NA BOHATERA CZEKA WIELE POMNIEJSZYCH GIER, W KTÓRYCH MOŻE DOWIEŚĆ SWOICH UMIEJĘTNOŚCI. NIEKTÓRE Z NICH LICZĄ SPRAWNOŚCI MANUALNYCH, A NIEKTÓRE WYMAGAJĄ RUSZENIA GŁOWĄ...

CÓŻ WIĘC NAS CZEKA? WCIĄGAJĄCA I DOWCIPNA FABUŁA, 25 WSPANIAŁYCH MINI-GIER, 13 ZABAWNYCH PIOSENEK W PYSZNEJ POTRAWCE Z PRZEPIĘKNYCH, RĘCZNIE RYSOWANYCH SCENERII I NAJWYŻSZEJ JAKOŚCI ANIMACJI! ZAPRASZAMY NA WIELE, WIELE GODZIN DOBREJ ZABAWY - DOM I OGRÓD "SZALONEGO CZARODZIEJA" CZEKAJĄ...

Szalony czarodziej

CENA 49 zł

Szalony czarodziej
Porwanie Harolda



CENA 49 zł

Spec Ops II: Green Berets

(Zombie)

Sequel gierki, którą daliśmy w 4/99 :). Symulacja współczesnych amerykańskich komandosów w 3D. Coś jak Delta Force, ale lepsze... Demo należy najpierw zdepakować na HDD, a dopiero potem rozpoczyna się (automatycznie) proces instalacji. Zwróćcie uwagę (posiadacze dopalaczy), że przy jej rozpoczęciu wybieracie typ posiadanego akceleratora. Demo zajmuje 43 MB. W katalogu z demem znajdziesz specjalny plik z pełną klawiszologią!

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX

Akuma - Demon Spawn

(Triger Soft)

Zasadniczo to jakiś RPG z grafiką izometryczną, jak się wydaje inspirujący się nieco Final Fantasy. Potrzebuje około 70 MB na HDD.

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win95/98.

Tomb Raider: The Last Revelation

(Eidos Interactive)

Czy tu można i trzeba coś mówić? Lara powraca po raz czwarty... i jeśli gierka się kiepsko sprzeda, być może ostatni?... Zatem do dzieła! Demo zajmuje 17 MB.

Klawiszologia (nieco okrojona):

Kursory	- wiadomo
Alt	- skok
Spacja	- wyjmij/schowaj broń
CTRL	- akcja
End	- toczenie się wstecz (działa też pod wodą)
Ins	- Lara patrzy we wskazanym kierunku
Esc	- inventory
>	- kucanie
?	- bieg (w połączeniu z kursorem)
<	- flara
P	- pauza

Wymagania: P266, 32MB, Win95/98, DirectX, 3D, wskazany akcelerator!

NBA Live 2000

(EA Sports)

Extra koszykówka! No co tu gadać - czad! Tym bardziej, że demo oferuje spore możliwości kombinacji - m.in. pojedynki zespołowe i 1 na 1 (z Jordanem!) w trybie arcade i simulation, itp., itd. A do tego niezła (hip-hopowa? w tej dziedzinie nie jestem fachowcem) muzyka. Demo zajmuje około 54 MB.

UWAGA: demo ma kilka różnych plików startujących; wybierzcie ten, który odpowiada posiadanemu przez Was akceleratorowi (ew. jego brakowi :)).

Wymagania: P166, 16MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Grunwald

Polska turowa strategia - tytuł sam mówi, gdzie się dzieje. Czy wiecie, że w grze tej pojawia się nawet tatarska... piechota?!

Wymagania: praktycznie dowolny PC.

Pong

(Hasbro Interactive)

O matko! Pierwsza w życiu gra telewizyjna, jaką widziałem, to był właśnie Pong - czyli dwie kreseczki odbijające jednego pixela na ekranie... (to się wtedy nazywało, że jest to symulacja piłki nożnej albo tenis! :)). Ale dziś macie jej remake w 3D wzbogacony o sporo różnych bajerków. I to z całkiem sporą ilością leveli do zabawy. Demo wstępnie depakuje się na C:\Temp i potrzebuje 15 MB na HDD.

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

Carnivores II

(Action Forms)

Pamiętacie polowanie na dinozaury w konwencji FPP? Oto sequel tej gry. Kto lubi bawić się w myśliwego, będzie w tym momencie w raju (albo w momencie, gdy go dorwie jakiś drapieżnik :)). Kilka dinozaurów do wyboru (możemy m.in. definiować ich agresywność), jeden teren, pistolet, shotgun, parę bajerków... Całość potrzebuje 83 Mb.

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Otchłań
(Weq & Hoborg)

Oto macie demo polskiego MUDa, czyli RPG (w zasadzie sieciowego, ale jak widać są wyjątki :) i to rozgrywanego w trybie... tekstowym!!! Cóż, przypominają mi się czasy ZX Spectrum i gry Hobbit... Ściślej mówiąc, jest to tekstowa przygodówka i RPG, na kanwie MUDa. Miło powspominać i miło się w to pogrywa. Więcej w dokumentacji...

Wymagania: praktycznie każdy PC

Quadra
(Ludus Design)

I znów kolejny klon Tetrisa. Tyle że bardzo starannie zrealizowany, oferujący wiele trybów rozgrywki (w tym możliwość multiplaya!). Demo zajmuje 8 MB na HDD.

Wymagania: dowolny PC

Colony
(Midnight Synergy Game)

Sharewareowa wersja gry logicznej w 3D. Trochę jak warcaby, trochę jak japońskie go. Wciąga! Potrzebuje około 15 MB na HDD. Instrukcja, itp. wbudowane w grę.

Klawiszologia:

Mysz/ kursory	- sterowanie
Spacja	- skok
F12	- cofasz ostatni ruch

Wymagania: P133, Win 95/98, 16 MB Ram, DirectX

Hatfield & McCoys
(Lupine Games)

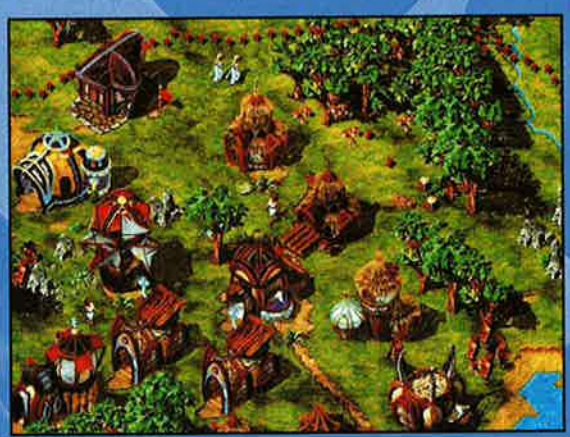
Dość niekonwencjonalny RTS z przymrużeniem oka - wojownicza rodzinka gdzieś na farmie w USA (powiedzmy, że klimatem nieco przypomina Redneck Rampage) daje czadu sąsiadom! Niestety, przy demie nie było żadnych informacji dot. celu gry ,itd. A ponadto miałem z nim wielkie problemy. Parę razy się sypało przy starcie, potem wydawało się, że wisi przy dogrywaniu levelu (ale tylko tak się wydawało :)). Zatem radzę uzbroić się w cierpliwość przy próbach jego odpalenia i próbować do skutku. Demo potrzebuje 51 MB na HDD.

Wymagania: P133, 32 Mb Ram, Win95/98, DirectX.

The Settlers III: Quest of the Amazons
(Blue Byte)

Demo packa z misjami do Settlers 3 (naturalnie chodzi - demo - bez konieczności posiadania pełnej wersji gry). Zawiera tutorial i jedną demo-mapę, tudzież opcję gry w multiplayerze. Walczymy z Amazonkami! Demo depakuje się (wstępnie) do TEMPa i potrzebuje - uwaga, uwaga! - 180 (!!!) MB na HDD. (Zatem i na C musicie mieć sporo miejsca!). Klawiszologia, itd. w dokumentacji dema.

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX



Tzar
(Haemimont Multimedia)

Dość skomplikowany RTS, zbliżony charakterem do Age of Empires (i nie tylko). Beta-wersję testujemy w tym CDA, więc tam odsyłam zainteresowanych. A w demie (po jego instalacji na HDD) macie katalog HELP, a w nim opisane wszystko co trzeba - łącznie z manualem.

Uwaga: depak dema (do Tempa) trwa wieczność - albo niewiele mniej :). Wcale nie przesadzam! Radzę zaopatrzyć się albo w cierpliwość, albo w coś do czytania. Ale nic dziwnego - demo zajmuje ponad 200 MB na HDD!!! I nie przejmować się tym, że w okienku WinZipa widać stale jeden plik, a pasek pokazujący postępy rozpakowania dochodzi do 1/4 ekranu i zaczyna od początku... Tak ma być, spoko.

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX

Radio Control Racers
(Sierra)

Doskonała gierka - wyścigi zdalnie sterowanych samochodzików w 3D (recenzja powinna być w tym numerze CDA). Demo zawiera jedną misję i dwa pojazdy do wyboru. Demo potrzebuje 26 MB na HDD i wstępnie depakuje się do TEMPa.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
Spacja	- użyj power-upa

Gdy gracie na dwie osoby naraz, druga kieruje za pomocą:

A/D/W/S	- sterowanie
F	- użyj power-upa

Wymagania: P90, 32MB, Win95/98, DirectX

Wild Wild West
(Southpeak Interactive)

"Wild Wild West The Steel Assassin" - taki przydługi tytuł nosi ta gra - to mieszanka sf, gry akcji i przygodówki, dziejącej się teoretycznie na Dzikim Zachodzie. Czemu teoretycznie? Cóż, kto widział film o tym samym tytule, ten już wie. Reszcie nie będziemy psuć niespodzianki... W każdym razie prowadzisz dwoje agentów, którzy mają udaremnić spisek na życie prezydenta Granta. Demo najpierw rozpakowujemy na HDD (jakieś 50 MB), a dopiero stamtąd instalujemy - kolejne 70 z hakiem...

Klawiszologia (okrojona):

H	- ściąga z całej klawiszologii
O	- opcje
I	- inventory

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98 - pinball
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98 - symulator lotu
Eastern Front	- 09/98 - turowa trategia
Flying Corps	- 10/98 - symulator lotu (I wojna)
Alone in the Dark 3	- 11/98 - przygodówka w 3D
GT Racing'97	- 12/98 - symulator jazdy
Prisoner of Ice	- 01/99 - przygodówka (horror)
Motor Mash	- 02/99 - zręcznościówka + samochody
FX Fighter Turbo	- 03/99 - karate
Spec Ops	- 04/99 - komandosi w 3D: akcja i nie tylko
Prost GP	- 04/99 - Formula 1
Dark Colony	- 05/99 - RTS w realiach sf
Stonekeep	- 06/99 - RPG (klasyka)
Wacki	- 07/99 - przygodówka po polsku
Die Hard Trilogy	- 08/99 - akcja, strzelanie, jeżdżenie
Fallout	- 09/99 - GIGAhit w kategorii RPG
EarthSiege 2	- 10/99 - symulacja Mechów
Magic Music Maker 2.0	- 11/99 - program do tworzenia muzyki
Earth 2140 PL SE	- 12/99 - doskonały RTS (po polsku!)

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Tomb Raider na 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w tym numerze itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków (także i dziś jest parę).

INDEKS DEM:

- Akuma - Demon Spawn
- Armored Fist 3
- Army Men: Toys in Space
- Carnivores II
- Codename Eagle
- Colony
- [illegible]
- Grunwald
- Hatfield & McCoys
- NBA Live 2000
- Nerf: ArenaBlast
- Otchłań
- Pharaoh
- Pong
- Quadra
- Radio Control Racers
- Sid Meier's Alien Crossfire
- Spec Ops II: Green Berets
- Swarm Assault
- Tachyon: The Fringe
- The Settlers III: Quest of the Amazons
- **Tomb Raider 4: The Last Revelation**
- Tricky Style
- Tzar
- Unreal Tournament
- Wild Wild West

TOMB RAIDER 2: GOLDEN MASK

Oto nadesłana przez czytelników metoda, pozwalająca uruchomić TR2GM z naszego CD, nie mając pełnej wersji TR2. Dzięki za podpowiedź!!!

1. Rozpakowujemy demo TR2GM z lipcowego CDka CDA.
2. Do innego katalogu depakujemy TR2GM z 10/99
3. Kopiujemy z dema gry plik startujący do katalogu z TR2GM; jego nazwa to tomb2, liczy coś koło 900 Kb. Tj. wklejamy ten plik do katalogu, w którym masz TR2GM! (Plik, a nie skrót [shortcut] do niego!).
4. Deinstalujemy demo TR2GM, nie jest już nam potrzebne.
5. Uruchamiamy TR2GM za pomocą wyżej wspomnianego pliku tomb2.
6. Bawimy się dobrze... :)
7. Piąty, dodatkowy etap (Sambhala), w tej grze jest dostępny tylko, gdy zbierzecie wszelkie sekrety na czterech poprzednich!

Swarm Assault

(Mountain King Studios)

RTS w wersji shareware - główną rolę grają... owady! (Ale np. uzbrojone w bazooki - serio!). Kilka misji do przejścia, bardzo prosta obsługa. Całość potrzebuje około 13 MB na HDD.

Wymagania: P90, 16MB, Win95/98, DirectX

Sid Meier's Alien Crossfire

(Firaxis)

Demo packa z misjami do gry Alpha Centauri (strategia, jakby ktoś nie wiedział).
Jako że to demo, nie wymaga pełnej wersji AC do działania :). Demo najpierw rozpakowujemy na HDD, a dopiero potem instalujemy (instalka włącza się sama po zdepakowaniu). W demie masz 100 tur jednego scenariusza. Potrzeba na nie 41 MB na HDD.

Wymagania: P133, 16MB, Win95/98, DirectX

Pharaoh

(Sierra)

Coś jak SimCity lub Caesar 3, ale z akcją osadzoną w starożytnym Egpicie. Równie dobre, co skomplikowane :). Uwaga: demo wstępnie depakuje się do C:\Temp, gdzie potrzebuje ponad 100 Mb wolnego miejsca. Samo demo zajmuje 110 MB. Cała klawiszologia w dokumentacji dema.

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

Armored Fist 3

(NovaLogic)

Zręcznościowa symulacja dowodzenia plutonem czołgów M1A2 Abrams. Engine na voxelach, nie korzysta z dopalaczy (ale wygląda nieźle). Demo zawiera jedną solową misję i możliwość gry w multiplayerze. Wstępnie rozpakowuje się do TEMPa, zajmuje 56 MB na HDD.

Wymagania: P233MMX, 64MB, Win95/98, DirectX

Army Men: Toys in Space

(3DO)

I znów powracamy w świat plastykowych żołnierzyków. Tym razem wynosi je aż w kosmos! Gdzie naturalnie natykają się na złych Obcych i jak zawsze przeciwników z Imperium Tan. Sterowanie - myszką i/lub klawiaturą (szczegółowy opis w dokumentacji dema). Demo zawiera po jednej misji dla trybu single i multiplay - ale jest to tryb skirmish, zatem można też grać z komputerem (a nie w sieci :)). Zajmuje 56 MB na HDD.

Wymagania: P90, 16MB, Win95/98, DirectX

PROGRAMY

• DirectX 7.0 - najnowsza wersja biblioteki DirectX. Zainstaluj, jeśli nie masz!
Picture Publisher 4.0 - pełna wersja! Skomplikowany program do obróbki grafiki. Przypominający ogólnie możliwościami PhotoShopa. Dodatkowo znajdziecie też tam dwie pełne (ale działające tylko 30 dni) wersje programów użytkowych: iGrafx Image oraz iGrafx Designer. Znajdziecie je na CDku, w katalogu Trials (nie są uwzględnione w menu na CD!).
• Simply 3D 3 Super Pack - pełna wersja - Stwórz odlotowy napis przestrzenny, albo np. fantastyczne animacje. Jak? Tym programem! Do pełnej wersji programu dołączono też testową wersję Simply 3D 3.
• Sidekick 98 - pełna wersja - rozbudowany komputerowy organizer (PIM).
• Starfish Internet Utilities - pełna wersja - ciekawe użytki dla posiadaczy Internetu. Uwaga: posiadacze W98 mogą mieć problemy...
• WinDelete 3.0 - pełna wersja - program do kompleksowej deinstalacji innych programów :). I nie tylko zresztą. Ogólnie pomaga utrzymać porządek na HDD.

W razie problemów z uruchomieniem programów Simply 3D lub Picture Publisher za pomocą menu, należy postąpić w następujący sposób: Na ikonie CD-ROMu naciśnij prawy przycisk myszki i z menu wybierz Eksploruj. Z prawej strony Eksplorera Windows należy wejść odpowiednio dla:* Simply 3D do folderu S3D i uruchomic w nim plik setup.exe
*** Picture Publisher do folderu PP4 i uruchomic plik install.exe**

INNE

• Bonus 1 - gierki, ikony, midy, Na Luzie, screen-savery, tapety, programy użytkowe, skiny do Winampa, itp., itd. W sumie 21 MB.
• Bonus 2 - trainery, tipsy, edytory, save'y, dodatki do gier, dodatkowe levele, itp. - wszystko czego potrzebują gracze. Jakieś 14 MB.
• FPP-Zone - około 15 MB ciekawostek dla fanów gier FPP przygotował(jak zawsze) Blood. A propos - na naszej stronie WWW też macie FPP-Zone... radzimy zajrzeć!
• MP-Zone - a tu co nieco dla miłośników muzyki i w ogóle mp3.
• PD - Wasze anonse do Pomocnej Dłoni
• Scena - 41 MB stuffu, w tym: grafiki i mody czytelników, klasyki sceny ciąg dalszy, stuff z Gravity 4, RH 99 i Xenium.
• Magix Waves - dodatkowe sample do Magix Music Makera 2.0 + kilka przykładowych utworów do kursu obsługi.

PATCHE DO GIER:

- Close Combat 3
- Rainbow Six
- Rainbow Six (Hostage)
- Star Wars: Phantom Menace (DirectX 7.0)

Prosimy o dopisek na kopercie:

Ankieta

Dzień dobry, cześć i czołem! Znacie nas z zamiłowania do zadawania pytań. My też Was znamy - lubicie sobie czasem coś wypełnić i wysłać na adres Redakcji. A jeżeli można jeszcze skrytykować i nawrzucać nam, to dopiero jest zabawa! Mamy nadzieję, że nie będziecie mieli zbyt wielu powodów do narzekań, ale piszcie szczerze. Chcemy poznać Wasze zdanie i dopasować CD-Action do Waszych oczekiwań. Wy też tworzycie to pismo!

Najlepiej byłoby, gdybyście wycięli ankietę, wypełnili ją i wysłali na **NOWY ADRES REDAKCJI**. Jeżeli jednak nie chcecie niszczyć czasopisma, nie ma sprawy - przepiszcie ankietę, skopiujcie ją, sfotografujcie lub powielcie i zróbcie z niej właściwy użytek. Jak zwykle prosimy o udział w konkursie na hasło reklamowe dla CDA. Przewidziano atrakcyjne nagrody. Ankiety można nadsyłać do 1 marca 2000 roku! Decyduje data stempla pocztowego.

Wpisz swoje dane:

1. Wiek .....
2. Ilu mieszkańców (podaj przybliżoną wielkość) liczy Twoja miejscowość? .....
3. Województwo .....

4. Płeć
a. mężczyzna ☐
b. kobieta ☐

5. Wykształcenie (jeśli jeszcze uczysz się lub studiujesz, wpisz spodziewane wykształcenie po ukończeniu tej szkoły)

.....

6. Do jakiej szkoły chodzisz?
a. podstawowa ☐
b. gimnazjum ☐
c. zawodowa ☐
d. średnia (technikum/liceum) ☐
e. szkoła policealna/pomaturalna ☐
f. studiuję w college'u ☐
g. studiuję ☐
h. już się nie uczę ☐

7. Do czego głównie wykorzystujesz komputer?
a. do nauki ☐
b. do zabawy ☐
c. do pracy ☐
d. do .....

8. W moim komputerze mam:
Procesor:
a. 486 i mniej ☐
b. P60-P100 ☐
c. P120-P166 ☐
d. P200-P300 ☐
e. PII/Celeron ☐
f. PIII ☐

Jeśli Twój procesor to Cyrix lub AMD, zakreśl punkt odpowiadający mocy obliczeniowej podanej powyżej.

RAM
a. do 8 MB włącznie ☐
b. do 16 MB włącznie ☐
c. do 32 MB włącznie ☐
d. do 64 MB włącznie ☐
e. do 128 MB włącznie ☐
f. powyżej 128 MB ☐

Akcelerator grafiki
a. nie mam akceleratora ☐
b. mam z 4-8 MB RAM ☐
c. mam z 16 MB RAM ☐
d. mam z 32 MB RAM ☐

9. Od kiedy czytasz CDA?
a. od pierwszego numeru ☐
b. od około 3 lat ☐
c. od około 2 lat ☐
d. od około roku ☐
e. od kilku miesięcy ☐
f. jestem nowy w tym klubie ☐

10. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?
a. nie ☐
b. tak ☐
podaj ich tytuły: .....
.....
.....
.....
.....

11. Kto Cię zachęcił do CDA?
a. sam je odkryłem ☐
b. kolega/koleżanka ☐
c. sprzedawca ☐
d. reklama w TV ☐
e. inne .....

12. Czy w Twojej miejscowości łatwo jest kupić CDA?
a. bez problemu ☐
b. muszę pilnować, żeby ktoś mnie nie wyprzedził ☐
c. zawsze są problemy ☐
d. nie mogę kupić CDA w mojej miejscowości ☐

13. Aktualna cena CDA z 3 CD (18,99 zł) to dla mnie:
a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

14. Normalna cena CDA z 2 CD (15,99 zł) to dla mnie:
a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo, ale czasem kupuję ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

15. Ilość stron w CDA (196 str.) to dla mnie:
a. za dużo ☐
b. w sam raz, ale źle zapełnione ☐
c. w sam raz i dobrze zapełnione ☐
d. za mało o ..... stron ☐

16. Opracowanie graficzne CDA jest:
a. super ☐
b. bardzo dobre ☐
c. na dobrym poziomie ☐
d. słabe ☐
e. bardzo kiepskie ☐

17. Teksty w CDA są:

UWAGA! W każdym zestawie wybierz najwyżej jedną odpowiedź.

a. za krótkie ☐
b. za długie ☐
c. w sam raz ☐

d. zbyt fachowe ☐
e. zbyt naiwne ☐
f. dobrze się je czyta ☐

g. odlotowe, z jajem ☐
h. sztywne, drętwe ☐
i. nijakie ☐

j. profesjonalne ☐
k. nierzetelne ☐

l. bywa różnie, ale w sumie OK ☐
m. bywa różnie, ale w sumie kiepskie ☐

18. Oceń poszczególne elementy CDA w skali od 0 do 6 pkt, gdzie liczby oznaczają:

0. nie zaglądam tam, 1. dno!, 2. cieniutko, 3. ujdzie w tłoku, 4. w porządku, 5. bardzo dobry, 6. rewelacja!

Nazwa	0	1	2	3	4	5	6
WSTĘP							
SPIS TREŚCI							
ZAWARTOŚĆ COVER CD							
W PRODUKCJI							
ZA PIĘĆ DWUNASTA							
RECENZJE GIER							
SUFLER							
ŚWINKA							
POMOCNA DIOŃ							
ESEJE/ARTYKUIY TEMATYCZNE							
WYWIADY							
ACTION NET							
SCENA							
NA LUZIE							
RELACJE (Z TARGÓW ITP.)							
KURSY OBSIUGI/PROGRAMOWANIA							
RECENZJE PROGRAMÓW UŻYTKOWYCH							
PORADNIK							
SPRZĘT NA ŚWIECIE							
SPRZĘT - RYNEK KRAJOWY							
ZACHĘTA DO PRENUMERATY							
ACTION REDACTION							
TIPSY							
FPP ZONE							

UWAGA! ZERO (0) nie oznacza najniższej oceny. Jeśli wybierasz 0, oświadczasz, że nie czytasz tego fragmentu CDA; że dany dział Cię nie interesuje.

19. Moje ulubione strony/działy CDA to: (maksymalnie dwa)
a. .....
b. .....

20. Wyrzucić z CDA! (maksymalnie 2 działy/elementy)
a. .....
b. .....

21. Największa rewelacja CDA to: (tylko jedna nazwa)
.....

22. Czy chcesz nowego działu w CDA?
a. nie ☐
b. tak ☐

wprowadźcie .....

COVER CD, czyli kompakty dołączane do CDA

1. Ile powinno być CD?
a. 1 ☐
b. 2 ☐
c. 3 ☐
d. nie zależy mi na cedekach ☐

2. Pudełko na CD to:
a. rewelacja ☐
b. dobrze, że jest ☐
c. niezły bajer, ale niekonieczny ☐
d. niepotrzebny dodatek podnoszący cenę ☐
e. bez sensu ☐

3. Jeśli założymy, że w CDA są 2 CD, to:
a. na jednym mają być dema, na drugim pełna gra ☐
b. na jednym mają być dema, na drugim pełny program multimedialny lub użytkowy ☐
c. na obu mają być dema (nie tylko gier) ☐
d. na obu mają być dema, ale tylko gier ☐
e. wszystko mi jedno ☐
f. mam jeszcze inny pomysł .....

4. Jeżeli na stałe byłyby 3 CD, to:
a. na pierwszym i drugim mają być dema, na trzecim pełna gra ☐
b. na pierwszym i drugim mają być dema, na trzecim program multimedialny lub użytkowy ☐
c. na pierwszym dema, na drugim gra, na trzecim program ☐
d. na wszystkich trzech niech będą dema gier ☐
e. na wszystkich trzech niech będą dema gier, programów, patche, levele, itp. ☐
f. wszystko mi jedno ☐
g. mam jeszcze inny pomysł .....

5. Oceń zawartość naszych płyt w skali od 0 do 6 (podobnie jak w przypadku zawartości czasopisma), wpisując ocenę do odpowiedniej rubryki, gdzie A. oznacza za mało, B. w sam raz, C. za dużo, D. nie mam zdania.

Nazwa	A	B	C	D
DEMA GIER				
DEMA UŻYTKÓW				
SHAREWARE				
EXTRAS (FILMY ITP.)				
BONUS 1				
BONUS 2				
SCENA				
FPP ZONE				
PEŁNE WERSJE GIER				
PEŁNE WERSJE UŻYTKÓW				
MP ZONE				

6. Moje ulubione pełne wersje gier/programów, które pojwiły się już w CDA (najwyżej 2 tytuły):
a. .....
b. .....

7. Jakiego działu brakuje w zawartości cover CD?
.....

STRONA INTERNETOWA CDA

1. Oceń wygląd graficzny strony www w skali od 0 do 6 (oznaczenie jak wyżej)): ☐

2. Oceń zawartość merytoryczną strony www w skali od 0 do 6: ☐

3. Który element strony www przypadł Ci szczególnie do gustu?
.....

4. Którego elementu nie lubisz?
.....

5. Co należałoby zmienić na stronie www CD-Action?
.....

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat CD-Action.
Tu można wpisać własne przemyślenia, propozycje dotyczące czasopisma, kompaktów, strony www i wszelkich innych aspektów CDA.
.....

KONKURS!

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy CD-Action.
Najciekawsze propozycje wykorzystamy w naszych reklamach prasowych. Do wygrania 3 dyskmany.
.....

Mój adres (wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie):
.....

podpis: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 883). Oświadczam, że wiem o mim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres
Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8[30] do 18. UWAGA! W grudniu dzwoń do nas od 8 do 19

zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą | koniecznie przeczytaj

tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka dni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.
UWAGA: Daty premier mogą ulec zmianie.

THE SETTLERS III: MISJA AMAZONEK PL

Nowe misje do Settlersów III. 24 nowe misje w trybie kampanii w tym 12 dla amazonek, 8 unikalnych zaklęć dla amazonek, 39 nowych budynków.
Gra w polskiej wersji językowej.
Zamawiając przed premierą możesz wybrać jeden z dwóch upominków: mousepad lub płyta z grywalnymi demami.

PREMIERA: Listopad 1999

FAUST PL

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawikłaną intrygę przygotowaną przez demonicznego Mefistofelesa.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.

PREMIERA: Grudzień 1999

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL

Znakomita gra przygodowa dla młodszych graczy. Wraz z Różową Panterą przemierz świat i poznaj wiele tajemniczych postaci oraz zwiedź dalekie kraje. Po drodze będziesz musiał rozwiązać mnóstwo zagadek. Do gry dołączona jest płyta z piosenkami wykonywanymi przez czołowych polskich artstów. W rolę Różowej Pantery wcieli się Cezary Pazura. **Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.**

PREMIERA: Grudzień 1999

ATLANTIS II PL

Przenieś się w średniowieczny świat pełen tajemnic i mistycyzmu. Przemierzając Ziemię w roku 1034 od Irlandii po średniowieczne Chiny szukasz rozwiązania tajemnicy potężnego Mroku, który wkrótce ogarnie całą ziemię.
Gra jest w pełnej polskiej wersji językowej i jest zamieszczona na 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz koszulkę z gry Atlantis II.**

PREMIERA: 25 listopad 1999

KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA PL

Kroniki Czarnego Księżyca to gra strategiczna osadzona w świecie fantasy. Stań na czele jednego z czterech wrogo do siebie nastawionych obozów.
Poprowadź swoje armie do zwycięstwa, przed tobą 60 misji.
Możliwość gry po sieci lokalnej i Internecie.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

PREMIERA: Grudzień 1999

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. Kontynuacja niesamowitych przygód w świecie opętanym przez złe moce. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: Styczeń 2000

ROLLERCOASTER TYCOON PL

Teraz możesz wziąć udział w podróży po sławę i pieniądze. Zbuduj największy, najlepszy, najbardziej zakręcony lunapark świata.
Po prostu zagraj w Rollercostera. Gra w pełnej polskiej wersji językowej.
Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Grudzień 1999

PLANESCAPE: TORMENT PL

Kolejna produkcja słynnej firmy Black Isle (twórcy Baldurs Gate). Uruchamiając tą grę ponownie przeniesiesz się do fantastycznych krain rodem z AD&D. TORMENT to: 4xCD, ponad 3500 stron tekstu, profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez specjalistów z CD PROJEKT. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: Luty 2000

Wirtualny Świat jest firmą polecą przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres
Skrytka pocztowa 25 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8[00] do 18. UWAGA! W grudniu dzwoń do nas od 8 do 19

Cennik gier PC CD ROM

Age of Empire	169 zł	Luftwaffe Commander	155 zł
Age of Empire II	tel.	Machines	99 zł
A.D. 2044 PL	45 zł	Mayday PL	49 zł
Alfa Centauri	99 zł	Mechwarrior 2	59 zł
Armored Fist 2	59 zł	Myst	69 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	Need For Speed II Special Edition	59 zł
Black Dahlia	99 zł	Riven	69 zł
Blade Runner	59 zł	Quake	69 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	Pandemonium 2	69 zł
Carmageddon	59 zł	Panzer General II	69 zł
Carmageddon 2	129 zł	Phantasmagoria	69 zł
Caesar 2	69 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Rollcage	145 zł
C&C Red Alert + Aftermatch + Conterstrike	129 zł	Prince of Persia 1 i 2	69 zł
Close Combat III	99 zł	Railroad Tycoon 2	159 zł
Croc	59 zł	Red Baron 3D	155 zł
Dark Reign	59 zł	Screamer Rally	59 zł
Duna 2000	89 zł	Silent Hunter	69 zł
Dungeon Keeper PL	55 zł	Sin	79 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Get Medevil	49 zł	Steel Panters III	69 zł
Gex 3D	79 zł	Su 27 + Misje	59 zł
GTA + misje	129 zł	Team Apache	69 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Theme Hospital	59 zł
Hidden & Dangerous	149 zł	Top Gun - Hornet's Nest	139 zł
Interstate 76	49 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Jack Orlando	49 zł	Ultima On-Line	229 zł
Książe i Tchórz PL	55 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Knights & Merchants PL	49 zł	Wing Commander V	69 zł
Lemmings Pak PL	49 zł	Wyspa 7 Skarbów	35 zł
Lands of Lore 3	99 zł	X-Com Apocalipse PL	69 zł
Lords of Magic	69 zł	X-Files The Games	129 zł

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Książki i gry karciane

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING
6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

PLANESCAPE: STRONY BÓLU

Strony bólu to mroczna powieści ze świata Planescape będąca znakomitym wprowadzenie do gry zapowiadającej się na hit roku 2000 - TORMENT.

DYLOGIA LIRIEL

Powieść ze świata Forgotten Realms Lirier Baenre, córka arcymag podziemnego miasta mrocznych elfów, zostaja wplątana w sieć intryg tkaną przez kapłanki bogini Lloth.

GRA KARCIANA STAR WARS

Karciana gra akcji ze świata Gwiezdnych Wojen dla 2 - 4 graczy. W komplecie: 4 talie po 40 kart każda. Gra w wersji angielskiej.

QUAKE II: Quad Damage.

Pakiet ten zawiera pełną wersję Quake II oraz dodatkowe misje: The Reckoning, Ground Zero i Extremities plus gratis plakat gry Quake III.

Wirtualny Świat poleca

ADAŚ I PIRAT BARNABA

Wspaniała gra przygodowa dla dzieci, w której jako mały chłopiec Adaś gracz musi uratować afrykańskie zwierzęta z rąk pirata Barnaby. W rolach głównych Piotr Fronczewski, Jan Piechociński i Wiktor Zborowski. W pudełku z grą wspaniały prezent: zegarek podróżnika.

WORMS ARMAGEDDON

Worms Armageddon: Reedycja jednej z najlepszych i najpopularniejszych gier zręcznościowo - strategicznych. Poprowadź oddział robaków do zwycięstwa, zmierz się z komputerem lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje 30 misji, 60 rodzajów broni. Gra w pełnej polskiej wersji językowej.

TZAR

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta.

PIZZA SYNDICATE

Gra Pizza Syndicate to przesycony olbrzymią dawką humoru menadżer, w którym musisz zbudować jak największą sieć pizzerii na całym świecie. 20 miast z ponad100 klientami do obsłużenia w każdym, 50 innych postaci. Gra w pełnej polskiej wersji językowej.

AIRLINE TYCOON

Airline Tycoon to manager, w którym gracz będzie musiał wykazać się umiętnościami zarządzania liniami lotniczymi. Należy planować zakupy samolotów, kalkulować ceny biletów i otwierać nowe połączenia do jak najatrakcyjniejszych miejsc na Ziemi.

FIFA 2000

Kolejna część najlepszej piłki nożnej na PC. W najnowszej wersji znajdziesz: 850 klubów, 18 największych lig krajowych, 40 zespołów narodowych. Niesamowity realizm ruchu postaci zapewnia technika motion capture. Przy produkcji gry udział wziął reprezentant Anglii Sol Campbell.

THEME PARK WORLD

Twoim celem jest zbudowanie największego wesołego miasteczka i zarobienie na nim jak największej ilości pieniędzy. Wymyśl najbardziej zakręcone maszyny do zabawy i spróbuj przyciągnąć do Twojego parku jak największą liczbę gości.

NBA 2000

Najnowsza edycja najlepszej koszykówki na świecie. W tym wydaniu wielki powrót Michaela Jordana - tym razem w roli komentatora sportowego. A ponadto aktualne składy drużyn, wzbogacona grafika, udoskonalona animacja i wiele nowych opcji.

TOMB RAIDER IV

Kolejna część przygód pięknej pani archeolog. Odkryj zaginione skarby egipt i stań oko w oko z klątwą Faraonów. Całkowicie nowy engine graficzny, nowe odgłosy, panna Croft otrzymała nowe możliwości ruchu.

THE SETTLERS III

Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków.

PRZY ZAKUPIE GRY SETTLERS III - GRATIS SETTLERS I + T-SHIRT.

BALDUR'S GATE

Najlepsza gra RPG Wszechczasów. Olbrzymi świat pełen magii, potworów, tajemnic i walki. 5 CD. Największa polska lokalizacja. W pudełku mapa i książka. Tylko u nas przy zakupie gry Baldur's Gate otrzymasz GRATIS oryginalny MOUSEPAD Baldur's Gate oraz książkę „Wrota Baldura"

RALLY CHAMPIONSHIP '99

Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe od czasów Collin McRae Rally. Wymagająca 12-megowego akceleratora grafika wprost powala swoją pięknością. Kilkanaście oryginalnych teamów rajdowych i najnowsze modele samochodów rajdowych. Gra w polskiej wersji językowej.

Zupełnie Nowe!

EXTRAPOLE WE WROCŁAWIU

Jeden z bardziej ekspansywnych salonów multimedialnych dotarł do Wrocławia. 18 października 1999 roku nastąpiło uroczyste otwarcie drugiego już w kraju salonu Extrapole. Pierwszy z powodzeniem działa od kilku miesięcy w Jankach pod Warszawą. Drugi zlokalizowano na Psim Polu pod Wrocławiem, w centrum handlowym Korona. Co oferuje Extrapole? Czytelników CD-Action zainteresuje pewnie fakt, że można tam znaleźć wszystkie nowości rynkowe z zakresu gier komputerowych, programów, encyklopedii i oczywiście prasy (nie tylko komputerowej).
Warto zajrzeć do Extrapole, bo sprzedaż odbywa się tam w bardzo komfortowych warunkach. Zmęczeni klienci mogą przycupnąć na wygodnych sofach lub wzmocnić się kawą i ciasteczkiem.

Byliśmy w Extrapole w dniu otwarcia. Sklep robi duże wrażenie. Szczególnie dział multimedia i gry komputerowe, gdzie na sporym ekranie prezentowane są aktualne hity. Podobno w najbliższym czasie odbędzie się tam całkiem sporo ciekawych akcji promocyjnych. Obejrzymy je i zdamy Wam relację.

Niekończąca się opowieść...

Gdybyście wiedzieli jakie słowa cisną mi się na usta, kiedy dowiaduję się o kolejnym RPG, pojawiającym się w planach wydawniczych Bioware... Dobrze, że nie wiecie, bo redaktorom tak szacownego pisma, jak CDA, nie wypada tak się wyrażać. Wiem, że taki Baldur's Gate czy Planescape: Torment przejdą do historii komputeryzacji, ale taktyka wydawnicza Bioware zaczyna mi pachnieć EA Sports, czyli, co jakiś czas, seryjne powielanie tych samych gier.

ELD

Tak na dobrą sprawę to w chwili, gdy piszę te słowa na półkach sklepowych nie ma jeszcze Planescape: Torment, a tu ten sam team (Black Isle Studios), odpowiedzialny za PT oraz Baldur's Gate, dłubie przy kolejnym RPG. Czy to nie jest irytujące? Tym bardziej, że gra powstaje na nieco tylko zmodyfikowanym enginie BG (BioWare Infinity Engine) i na tym wcale nie kończą się powiązania z tą znakomitą grą. Fabuła Icewind Dale powstała na podstawie trylogii znanego pisarza Roberta Salvatore, pod tym samym tytułem. Akcja jej będzie się rozgrywać w świecie Forgotten Realms, według zasad AD&D. Będziemy kierować drużyną złożoną z sześciu wojowników i magów, którzy będą przemierzać lokacje o wiele większe niż w BG. Nasza szóstka przejdzie skute lodem góry, podziemia, tajemnicze ruiny Elfów, etc. Wiadomo, że bohaterów będziemy mogli sami stworzyć lub skorzystać już z istniejących charakterów. Niestety, nie będzie można eksportować postaci stworzonych przez nas w BG, chociaż początkowo Black Isle Studios nie wykluczało takiego rozwiązania. Co gorsza, nie będzie w Icewind Dale żadnych nowych ras czy klas do wyboru. Postacie za to będą dysponowały nowymi czarami oraz będą mogły osiągnąć wyższy poziom umiejętności. Owe czary mają być potężne i naprawdę groźne oraz na pewno część z nich zaskoczy fanów Forggoten Realms. Za to o wiele więcej ma być potworów i to w dodatku około 50 całkowicie nowych, m.in. Cyklopy, Rhino Beetle oraz potężne Frost Giant. W sumie w grze znajdziecie wszystkie potwory znane z książek Roberta Salvatore i, jakże by inaczej, zostaną one obdarzone wyższą inteligencją od tych, znanych nam z BG. Arsenał broni dostępny w Icewind Dale ma być bardzo zbliżony do tego, czym dysponowaliśmy w BG. Jedynie w sferze magicznej nastąpią jakieś większe zmiany. Jakie? O tym sami się przekonamy, gdyż, jak na razie, autorzy ukrywają przed nami te niespodzianki. I w zasadzie to wszystko, co można, póki co, powiedzieć o fabule i rozgrywce Icewind Dale. Jak podkreślają sami autorzy, gra ta będzie w bardzo dużym stopniu przypominać BG, więc nie za bardzo chcą się dzielić informacjami na jej temat.
Graficznie również Icewind Dale nie będzie się zbytnio różnić od BG. Ten sam kąt ustawienia kamery, podobny wygląd postaci, ręcznie malowane tła... Wszystko to tylko nieco podrasowane, włącznie z animacją. Mimo to chyba nie muszę zachęcać prawdziwych fanów RPG do oczekiwania na ten tytuł. Przyznam się, że ja sam, pisząc tę zapowiedź, poczułem lekki dreszczyk zainteresowania. Czy to tylko klon Baldur's Gate czy też nie... Trzeba będzie zagrać. BioWare zapowiada wydanie Icewind Dale na pierwszą połowę roku 2000. Kiedy dokładnie? Tego jeszcze nie wiadomo.

Icewind Dale
BioWare

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 listopada 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C12 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

przez Internet TANIEJ!!

www.timsoft.pl

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1 PL	29,95
A.D. 2044 PL	45,00
Abe's Exodus	99,00
Abe's Odysee Oddworld	59,95
Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
Age of Empires 2	229,00
Airline Tycoon PL	69,95
Alien vs Predator	99,00
Amerzone PL	159,00
Ancient Conquest PL	99,95
Anno 1602 PL	99,00
Armored Fist 2	59,95
Atlantis 2 PL	79,00
Atlantis PL	39,95
Baldurs Gate - Misje PL	59,95
Baldurs Gate PL	155,00
Balls of Steel	59,95
Battle Isle II+misje PL	29,95
Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
Battleground - Shiloh	49,00
Blood 2	69,95
Broken Sword II PL	59,95
Brudz '99 PL	79,00
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00
C&C Tiberian Sun	99,00
Caesar 2	69,95
Caesar 3	99,00
Capitalism +	49,00
Carmageddon	59,95
Castrol Honda Superbike 2000 PL	59,95
Championship Manager 3 + liga PL	155,00
Chessmaster 7000	169,00
Civilization:Call to Power	169,95
Close Combat IV	159,00
Codename Eagle	159,00
Colin Mcrae Rally	99,00
COMMANDOS	109,00
Commandos-Mission 2	109,00
Corsairs PL	99,00
Creatures 2	155,00
Creatures 3	159,00
Creatures Adventures	159,00
Cutthroats	165,00
Dark Omen Warhammer	59,95
Descent 3 PL	79,00
DIABLO	69,95
DIABLO 2	155,00
Diablo Hellfire Pack	49,95
Die by the Sword PL	49,00
Discworld Noir	99,00
Drakan	99,00
Driver	99,00
Duke Nukem 3D + poziomy	59,00
Dungeon Keeper 2 PL	99,00
Earth 2140 + Misje PL	49,95
Emergency PL	49,95
Extreme Assault PL	29,90
F-14 Fleet Defender	35,00
F-16 Fighting Falcon	35,00
F-22 Lighting 3	165,00
Falcon 3.0	35,00
Fall Weiss 1939	59,95
Faust PL	79,00
Fields of Glory	35,00
FIFA '98	59,95
FIFA 2000	99,00
Fighting Steel	159,00
Final Fantasy VII	109,00
Final Liberation - Warhammer	49,95
Flanker 2.0	159,00
Flight Unlimited 2	99,00
Flojd PL	69,95
Fly!	155,95
Force 21	159,00
FreeSpace 2:Wielka wojna PL	79,00
Future Cop L.A.P.D.	59,95
Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
Gold Games 2	129,00
Gorky 17 PL	69,95
Grand Theft Auto 2	159,00
Great Battles of Alexander	69,95
Great Battles of Caesar	79,95
Great Battles of Hannibal	79,95
Gruntz PL	49,95
Half Life	79,00
Half Life:Oposing Force	99,00
Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
Hidden & Dangerous	159,95
Homeworld	159,00
Hopkins FBI PL	69,00
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Incubation PL	49,95
Insane Speedway 2	79,95
J.B - przygodówka PL	29,90
Jack Orlando PL	49,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przyg.	49,95
Knights & Merchants PL	49,95
Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
Lego Creator PL	99,00
Lego Loco PL	99,00
Lemings Pak PL	49,95
Liath-World Spiral PL	89,95
Liga Polska Manager 2000 PL	99,95
Lomax PL	49,00
Lords of Magic	69,95
Luftwafe Commander	149,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	69,95
Luła: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00
Mad Trax	69,95
Man Of War	29,95
MDK PL	59,95
Megapak 8	109,00
Megapak 9	109,00
Might & Magic VII PL	160,00
Mortal Kombat 4	99,00
Mortyr PL	99,95
Moto Racer 2	155,00
Myst	69,95
Nascar Racing 3	159,00
NBA 2000	99,00
Need for Speed 4	155,00
NHL 2000	99,00
Nocturne	159,00
Nomad Soul	165,00
Operational Art Of War	59,95
Panzer Commander	155,00
Panzer General 3	99,00
Panzer General II	69,00
Phantasmagoria	69,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharaon PL	159,00
Pinball Timeshock	59,95
Pizza Syndikate PL	69,95
Police Quest SWAT 2	69,95
Popolous 3: The Beginning PL	59,95
Postal	59,95
Prince of Persia 1 i 2	69,00
Prince of Persia 3D	99,00
Przeklęta Ziemia PL	39,95
Quake 3:Arena	165,00
Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
Rainbow 6 + Misje	159,00
Rally Championship '99 PL	99,00
Rayman 2	99,00
Reah + A.D. 2044 PL	135,00
Reah PL	99,95
Recoil	59,95
Red Baron 2	69,95
Redline	99,00
Redneck Rampage	59,95
Return to Krondor	155,00
Revenant	174,29
Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
Riven	69,95
Rogue Spear	159,00
Saga Rage of Vikings PL	69,00
Sanitarium	155,00
Septera Core	69,95
Settlers 2 Misje PL	19,95
Settlers 2 PL	39,95
Settlers 3 Misje PL	49,00
Settlers 3 PL	145,00
Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
Settlers PL	19,95
Seven Kingdoms	79,00
Sid Meier's Gettysburg	59,95
Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Silent Hunter II	159,00
Sim City 2000	59,95
Sim City 3000 PL	99,00
SIN	69,00
Skaut Kwatermaster PL	29,95
Spec Ops 2	159,00
Speedway '99 PL	79,95
Sport Car GT	99,00
Star Wars Epis.I:Phantom Menace	199,00
Star Wars Epis.I:Racer	199,00
Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
Starcraft	155,00
Starcraft: Brood War	79,00
Strikepoint PL	39,95
SU-27 Commander's Edition	59,00
Superbike World Championship	99,00
SWAT 3	159,00
System Shock 2	99,00
Target PL	59,95
Theme Park World	99,00
Toca	99,00
TOCA 2	149,00
Tomb Raider 3	99,00
Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
Tomb Raider II+Misje	99,00
Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
Total Anihilation - Kingdoms	99,00
Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
TUROK 2	79,00
Tzar PL	69,00
UFO'S PL	39,95
Ultima Online: Second Age	155,00
Unreal	69,00
Unreal Misje: Return to Na Pall	79,00
Unreal Tournament	99,00
Viper Racing	69,95
VIVA Football	59,95
Vulture	59,00
Warcraft II Delux Edition	69,00
Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
Warhammer 40000: Rites of War	159,00
Warhammer Shadow of Hornet Rat	69,95
Warlords 3:Darklords Resign	59,95
Warzone 2100	99,00
Wing Commander Prophecy	59,95
Worms	35,00
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
X-File Unrestricted Acces	69,95
Zork-Grand Inquistor	49,95

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów.

ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręczniki i dzienniczek ucznia!

GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

Zupełnie Nowe!

• TOP TEN

Oto lista gier, które sprzedawały się najlepiej w USA, jesienią tego roku.

1. Command & Conquer 2: Tiberian Sun
2. Rainbow Six: Rogue Spear
3. Rainbow Six Gold Edition
4. NHL Hockey 2000
5. Starcraft
6. Madden NFL 2000
7. Roller Coaster Tycoon
8. Need For Speed 3
9. Barbie Super Sports
10. Monopoly

Jak zawsze widać tu trochę dziwnych rzeczy. NFS3 zamiast NFS4 (czyżby czwóreczka się nie spodobała?) można jeszcze zrozumieć. Ale co robi ta gra z miejsca 9?! Barbie Super Sports?! Oh no!!! To się może przyśnić w nocy! Zwróćcie też uwagę na mocną pozycję nieco leciwego już Starcrafta i wysokie notowania obu Rainbow Six.

• PREMIERY GIER

A oto kolejna, uaktualniona, lista oczekujących nas premier gier. Naturalnie nie jest ona pełna, bo nie każdy producent wie, kiedy skończy to, co robi :) albo też nie nadesłał odpowiednich informacji, więc nie pękajcie, gdy nie znajdziecie tu wyczekiwanego przez siebie tytułu.

Grudzień

Boarder Zone; Daikatana; Mission Impossible; Test Drive Rally; Urban Chaos; Warcraft Battle Chest Platinum; MechWarrior III Expansion; Die Hard Trilogy 2; Operational Art War II: Elite Edition; Hidden & Dangerous Mission Pack

Styczeń

B17 Flying Fortress; Flashpoint; Giants; Halo; Imperium Galactica 2; Magic the Gathering Gold; Monopolization; Risk II; Road to Moscow; Splinter; Wall Street Tycoon; Wizardry VIII; The Sims; Dukes of Hazzard; Heavy Metal FAKK 2; Hired Guns; JetFighter IV; Need for Speed: Motor City

Luty

Anachronox; Deus Ex; Felony Pursuit; KISS Psycho Circus; Max Payne; Oni; Shogun Total War; Star Wars Force Commander; Vampire: The Masquerade

Marzec

Comanche 4; Test Drive Cycles

Gdzieś w roku 2000

10th Planet; 20,000 Leagues; Amen: The Awakening; Arcatera; Armada; Atlantis II; The Real Neverending Story; Earth 2150: Experience; Hostile Waters; The Longest Journey; Loose Cannon; Majesty: Sovereign of Ardania; Metal Fatigue; Private Wars; Rune; Sea Dogs; Soulbringer; Summoner; Terminus; Test Drive Le Mans

• QUAKE 3 NA HORYZONCIE

Po serii Q3 Arena Test zapowiadane jest już oficjalne demo (te będzie można wrzucić na CD!). Będą w nim booty i coś dla beginnerów w świecie Quake. Po demie będzie już tylko pełna wersja... Niestety autorzy jakoś zapomnieli powiedzieć, KIEDY pokaże się to demo. Zapewne wtedy, kiedy będzie :).

• DZIECIŃSTWO LARY

Jesteście ciekawi, jak wyglądało dzieciństwo Lary (i jak wyglądała wówczas sama Lara?). Jeśli tak, to poczekajcie do czwartej części TR. Zawarty tam trening, pokazuje właśnie ten okres życia 16-letniej Lary z dwoma "kucykami", zamiast warkocza i nieco mniejszymi drugorzędnymi (hm hm, drugorzędnymi...) cechami płciowymi. Swoją drogą to przejście treningu w TR IV jest _obowiązkowe_.

Action Man

Ech, Action Man - idol 5-latków. Plastykowy, napakowany sterydami heros posiadający niezwykłą moc wyciągania kasy z kieszeni rodziców oraz irytowania każdego, kto skończył 10 lat, idiotycznymi telewizyjnymi reklamami. Przyznam się, że gdy widzę kolejną reklamę Action Mana, błyskawicznie przełączam TV na losowo wybrany kanał. I dopóki nie trafiam na Power Rangers, to nie narzekam. :)

UGLY JOE

Ale mniejsza z moimi uprzedzeniami. Hasbro zamierza zrobić platformówkę z Action Manem w roli głównej. Wypada więc obiektywnie ocenić jej szanse. A ma to być arcade + przygodówka + akcja + strategia (!!!) w jednym. O fabule nie ma co mówić, gdyż niczym nie odbiega od dowolnego telewizyjnego spotu z AM w roli głównej. Jak zawsze Dr X i jego kumple (jak np. Profesor Gangrena) knują, po czym wpada nasz Heros i robi Porządek. Konkretniej: Dr X porywa zwierzęta, by prowadzić na nich nieludzkie doświadczenia. My musimy temu przeciwdziałać. W tym celu idziemy do przodu i rozwalamy wszystko, co nam umożliwia ruch jednostajnie przyśpieszony :). Możemy też w tym celu używać rozmaitych pojazdów no i setek gadżetów, które niewątpliwie będzie można potem kupić w sklepie wraz z Action Manem za kolejne -dziesiąt zł. Gra oferować będzie - oprócz zasadniczych zadań do wykonania - 6 specjalnych misji treningowych, a także możliwość wydruku map, założeń misji, itp., itd. Sami twórcy nie kryją, że adresują ją do dzieciaków w granicach 4-6 lat.

Jedynym - z mego punktu widzenia - oryginalniejszym pomysłem tej gry jest możliwość rozgrywania jej w dwóch trybach. Pierwszym jest klasyczna gra akcji. Drugi tryb zmienia grę w klasyczną przygodówkę z interface typu point & click.

Dzięki temu, niezależnie od refleksu i temperamentu, każdy dzieciak będzie miał to, czego oczekuje.

Nie będę się wypowiadał co do moich wrażeń wywołanych screenami... No cóż, na pewno nie jestem gościem, który ma się jarać taką grą. I całe szczęście. Pro forma: premiera jeszcze w tym roku. Wymagania (minimalne) sprzętowe: PC Pentium, 16 MB, Windows 95, DirectX 6.1, 50 MB na instalkę.

Action Hero
Hasbro

PC CD ROM • GRY • PC CD ROM • GRY • PC CD ROM • GRY •

PLANETA GIER

KSIĄŻKI • STAR WARS • KSIĄŻKI • FORGOTTEN REALMS •

PLANETA GIER

FILMY DVD • FILMY DVD • FILMY DVD • FILMY DVD • FILMY

PLANETA GIER

FILMY • VIDEO • FILMY • VIDEO • FILMY • VIDEO • FILMY •

PLANETA GIER

UWAGA! JEST TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY, SZCZEGÓŁOWYCH INFORMACJI UDZIELAMY TELEFONICZNIE

● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ●

Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

Mroczny mściciel

Filmów opartych na schemacie - "zmęczony życiem, twardy glina, prowadzący nieformalne śledztwo w sprawie śmierci swego partnera, odkrywa dziwne rzeczy" - było tak wiele, że gdybym chciał wymienić ich tytuły, to chyba nie starczyłoby całej objętości CDA (nawet tej nowej) na tę listę. Również gier, opartych na podobnym założeniu, też było sporo. Najbardziej narzuca mi się tu tytuł G-Police. Dlaczego? Bo oprócz podobnych rozwiązań fabularnych, omawiany tutaj Phoenix i G-Police, mają też inne cechy wspólne. Na przykład obie gry są symulatorami lotu.

UGLY JOE

Zupełnie Nowe!

Tak czy siak zobaczycie Larę - nastolatkę oraz jej mentora, profesora Indian... nie nie ;), Wernera Von Croya, poszukujących czegoś o nazwie Iris. A jak do tego doszło? Tj., do ich spotkania? Oto nieco przydługawa (jak na tę rubrykę) historia:

Córka Lorda Henshingly, Lara, w dzieciństwie chowana była na typową "grzeczną panienkę z dobrego domu". Otaczał ją luksus i chmary służby. W wieku 11 lat posłano ją do wimblendońskiego gimnazjum (High School), gdzie spędziła następne 5 lat. Po jego ukończeniu rodzice postanowili wysłać ją do jednego z bardziej ekskluzywnych college w Anglii, znanego z tego, że wysoki poziom wykładów wspierany jest drakońską dyscypliną. Zdaniem rodziców taka szkoła byłaby dobra dla buntowniczej i "rozbuchanej" natury Lary. Lara jednak nie przejmowała się specjalnie planami rodziców. Na razie przecież miała wakacje, które spędzała najaktywniej jak potrafiła. Szkoła była zaś o milion mil od niej (tak jej się przynajmniej zdawało). Jazda wierzchem, pływanie, łażenie po drzewach od rana do zmierzchu... Wracając z jednej ze swych wypraw, Lara podsłuchała rozmowę rodziców, zaniepokojonych stylem, w jakim spędza swój czas. Rodzice doszli do wniosku, że podróż do Europy, pod opieką ciotki, miejscowej nauczycielki, jest lepszym sposobem na wakacje dla córki lorda. A przy okazji, taka podróż rozszerzy jej horyzonty. Już wtedy bowiem Lara interesowała się historią. (Swe zainteresowania archeologią i awanturniczą żyłkę odziedziczyła po ojcu, który w swoim czasie zwiedził kawał świata, a jego opowieści głęboko zapadły w serce Lary).

Larę ucieszyła perspektywa atrakcyjnej podróży, ale jednocześnie przerażała świadomość, że będzie pod opieką ciotki-nudziary przez 24 godziny na dobę. Na szczęście, nagle przypomniała sobie o profesorze Wernerze von Croy. Był to powszechnie szanowany archeolog, cieszący się tak szacunkiem Lary jak i jej rodziców. Lara wiedziała, że naukowiec właśnie przygotowywał się do wyprawy do Azji. Lara postanowiła przekonać rodziców, by zamiast wysyłać ją z ciotką do Europy, wysłali ją z profesorem na egzotyczny Wschód. Rodzice najpierw podeszli dość chłodno do tej inicjatywy, ale później, po głębszym zastanowieniu, ujrzeli jej pozytywne aspekty. Lara postanowiła zresztą nieco pomóc losowi i w międzyczasie napisała list do von Croya. Przedstawiła się w nim jako kobieta-VIP (naturalnie pełnoletnia :)), oferując wsparcie finansowe w zamian za udział w wyprawie. Profesor wykazał się refleksem, pisząc, iż taki utalentowany (i hojny :)) asystent bardzo by mu się przydał. I stało się, w końcu tak, że Lara postawiła na swoim. A my mamy trening w formie misji, z akcją rozgrywającą się w Kambodży.

Naturalnie słowo "symulacja" należy potraktować tu z pewną ostrożnością. Oznacza - w wypadku G-Police - tylko tyle, iż zasiadamy za sterami jakiegoś pojazdu. Na pewno nie jest to jednak "rasowa" symulacja lotu. Ale w tym miejscu podobieństwa pomiędzy Phoenixem i G-Police się kończą. (No, może poza tym, że akcja obu gier osadzona jest w przyszłości). G-Police był prostą nawalanką, do której elementy nego kryminału" prosto z powieści Chandlera i dawnych czarno-białych filmów kryminalnych, typu "Sokół Maltański". A to już naprawdę coś. Nastrój ten ma być podkreślony sugestywną muzyką i wielką ilością pełnoekranowych cut-scenek. Ponadto w Phoenix nie latamy w obrębie miast, przykrytych kopułami, a w wielkim szerokim kosmosie. I nie ma to być trywialna nawalanka, lecz symulacja lotu z priorytetem ustawionym na walki, z zachowaniem wszelkich praw fizyki i wpływem uszkodzeń na osiągi pojazdów. Te są, nawiasem mówiąc, mocno zróżnicowano pod względem rozmiarów i parametrów. (Mamy około 40 dostępnych maszyn i 10 systemów broni; a przecież będą i takie, z którymi tylko walczymy, bez możliwości polatania).

Całość gry zawiera się w ponad 60 misjach (eskorty, misje zwiadowcze, seek & destroy, obrona przed atakiem wroga (możemy np. być strzelcem pokładowym na cudzej maszynie!), pojedynki myśliwców, itd.). Co więcej, fabuła nie jest liniowa; rozwój akcji zależy od poczynań i decyzji gracza, występują alternatywne zakończenia, etc. To w odniesieniu do gry w trybie single. W trybie multiplayera na plan pierwszy wysuwa się symulacja. Możliwa jest nawet gra w swoiście pojętym systemie cooperative - np. jeden z graczy jest pilotem, drugi strzelcem, etc.

Dodam jeszcze tylko, że akcja gry jest nakreślona z wielkim rozmachem (space opera!), a wrogów i przyjaciół odnajdziemy nie tylko pośród ludzi... (Czyli: trust no one!). A wszystko ma ponoć być proste i intuicyjne w obsłudze.

Phoenixa udźwignie sprzęt klasy: Windows(95/98, P200, 32Mb RAM). Naturalnie dobrze jest mieć do tego akcelerator. Premiera... cóż, dokładnego terminu nie znamy. Zapewne na początku roku 2000 lub niewiele później. ■

śledztwa doczepione były na siłę. Właściwie to nic nie musieliśmy robić, wszystko działo się samo; w miarę zaliczania kolejnych misji. No i lot Havockiem trudno było nazwać trudnym. Kiedyś bardzo staralem się rozbić - nie dałem rady.

A jak będzie w Phoenixie? Na pewno inaczej. Po pierwsze Beck (bo takie miano nosi ten glina) będzie prowadził prawdziwe śledztwo. Autorzy obiecują w tych miejscach gry klimat "czar-

PHOENIX
Team 17

2 PERełKI już w sklepach!

FLOJD

CENA 69zł

Potężna (4 kompakty!) gra przygodowa, dowcipna i humorystyczna, ale posiadająca też i mroczniejsze momenty. Flojd zawiera akty zdrady, intrygi, rebelii, a nawet trochę przebierania się w kobiecie ciuszki. Życie Flojda, zwykłego, by nie rzec: podrzędnego Grenelona pewnego dnia zmienia się całkowicie, gdy tajemnicza Dolores prosi go o doręczenie zwykłej przesyłki. Co prawda przesyłka oczywiście nie jest zwykła, a Dolores jest ściganą po wszechświecie rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem.

Animacje renderowane za pomocą superstacji graficznych Silicon Graphics, 16-bitowy dźwięk stereo i fabuła epickich proporcji przenoszą gry przygodowe do kompletnie nowej galaktyki, a osiemdziesiąt różnych lokacji i sześć tysięcy linii dialogowych każdego gracza uczynią szczęśliwym bez potrzeby użycia niedozwolonych środków chemicznych.

Pomyśleć, że rebelia jeszcze nigdy nie wyglądała tak żAłośNiE...

Twoje przeznaczenie: od zera do bohatera.
Twoje imię: Flojd.

4 CD

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA

SKLEPY FIRMOWE „WARNET"
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Simon the Sorcerer II

wyniku knowań złego czarnoksiężnika Sordida pozornie zwyczajny nastolatek Simon trafia do iny pełnej elfów, goblinów i brzydkich księżniczek. Czym można by się przejąć - zwłaszcza ydkimi księżniczkami - gdyby nie to, że gra pełna jest humoru w najlepszym wydaniu, a jej órcom najwyraźniej przyświecał nieczny cel, aby grę raz na jakiś czas trzeba było przerwać ze ględu na nieprzerwany, gwarantowany atak śmiechu. Wszystko to polane sosem pięknej, ręcznie rwanej grafiki z mnóstwem animacji. No i oczywiscie, Simon mowi banko... eee... po polsku.

CENA 29,95 zł

j sklepy: **EMPIK, ExtraPole, MediaMarkt, Vobis, Warnet** oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: **SoftBox** (0-22) 636 90 24

Zupełnie Nowe!

• LARA W POLSCE!

Lara Weller będzie w Polsce z okazji premiery Tomb Raider, co ma nastąpić na przełomie listopada i grudnia. O ile nic jej nie przeszkodzi, to oczekujcie za miesiąc sporo interesujących informacji w sprawie bliskiego kontaktu :-P Lary i przedstawiciela naszej redakcji (już są eliminacje, kto pojedzie...). Tym bardziej, że CDA ma u Lary pewne chody i tym samym będziemy mieć takie informacje, jak nikt inny w Polsce...

• DUKE NUKEM FOREVER

Twórcy, zamiast podać konkretną datę premiery, zaczęli ostatnio dość mętnie tłumaczyć czemu gra ciągle nie może się ukazać. Otóż, wedle ich słów, opóźnienia wzięły się z ogromnej złożoności gry (podobno obszar plansz w DNF ma być 10x większy niż w DN3D!) i wynikłych stąd trudności. Grę dodatkowo komplikuje fakt, że będzie wzbogacona o wątki adventure (coś na podobieństwo Half-Life). No, a ponadto motion-capture postaci, itp. też sprawia jakieś problemy. Eh... miejmy nadzieję, że rok 2000 będzie jednak rokiem premiery DNF...

• FINAL FANTASY 8

Eidos będzie jej dystrybutorem na PC i PSX na terenie Europy. I teraz sensacja: do tej chwili tę grę zamówiło - przed jej pojawieniem się w sprzedaży - 22 miliony ludzi!!!!

• TIBERIAN GUINNESS

Polscy gracze przyjęli C&C2: Tiberian Sun raczej dość kwaśno, a przynajmniej z mieszanymi uczuciami. Nieco inaczej jest na Zachodzie. Tam gra bije wszelkie rekordy sprzedaży. Zanim jeszcze trafiła do sklepów, zamówiło ją 1,5 mln. graczy (co jeszcze można zrozumieć - zagrywka w ciemno). Ale i po jej premierze sprzedaż wcale nie spadła - poszło co najmniej drugie tyle kopii. W efekcie C&C:TS trafił do Księgi Rekordów Guinnessa. I to w trzech kategoriach: jako najszybciej sprzedająca się gra strategiczna w historii; jako gra, która miała najlepszą sprzedaż w ciągu pierwszego tygodnia; trzecim rekordem jest tytuł "gra strategiczna, która odniosła największy sukces" - cokolwiek by to miało znaczyć. A Wy kręcicie nosami...

• STRIKER PRO 2000

Infogrames pokazał kilka screenów ze swej najnowszej symulacji piłki nożnej. Niestety nie dodał do tego choćby słowa wyjaśnienia, czy choćby informacji dotyczącej daty premiery, itd. Ale 2000 w nazwie sugeruje, że to już wkrótce... Zatem - patrzcie :).

Tłok na ulicach

Wszystko już było - powiedział pewien grecki filozof parę tysięcy lat temu. I faktycznie, patrząc na Traffic Giant, do świadczam właśnie tego uczucia. Gra, choć nowa, już kiedyś była... Na C-64 nazywała się Traffic, na Amidze i PC było to SimCity... oraz Industry Giant.

MAC ABRA

Wiecie już, że Traffic Giant to gra z gatunku sim-ów. Wszelako w tej grze nacisk położono nie tyle na rozbudowę miast, co na "krwioobieg" tych molochów - ulice i system transportu. Naszym celem jest zoptymalizowanie transportu dóbr i ludzi w taki sposób, by miasta (tak tak, liczba mnoga - tu mamy wiele miast na jednej planszy!) mogły sukcesywnie się rozwijać. Gra będzie miała dwa główne tryby: w pierwszym interesuje nas tylko "wydojenie" jak największej ilości kasy z podlegających nam metropolii. W drugiej musimy działać tak, by zadowoleni z naszych usług ludzie wybrali gracza (który jest czymś w rodzaju mianowanego przez burmistrza "szefa transportu publicznego") na następną kadencję. Do wyboru kampanie i misje solowe. Wśród nich wyzwanie dla naprawdę ambitnych - spróbujcie rozładować korki na ulicach miasta, w którym ma się rozegrać finał Mistrzostw Świata w piłce nożnej!

A oto kilka informacji o tym, co czeka nas w grze: 500 rozmaitych budowli, grafika w rzucie izometrycznym, setki statystyk (te najważniejsze stale dostępne na ekranie), obdarzony inteligencją tłum na ulicach, tryby multiplayer, kilka poziomów trudności, intuicyjny interface, bardzo szczegółowa grafika. Premiery należy oczekiwać jeszcze w tym roku. A że - jak już dałem do zrozumienia - autorami gry są twórcy całkiem niezłego Industry Giant, to wydaje mi się, że czeka nas wkrótce niezła zabawa. ■

Nie zamierzam jednak rozpisywać się nad upadkiem inwencji scenarzystów. Choć trudno nazwać Traffic Giant grą całkowicie oryginalną czy odkrywczą, to na pewno zdobędzie ona mnóstwo zwolenników, choćby z tej przyczyny, że znane elementy (kierowanie ruchem ulicznym, rozbudowywanie miasta) układa w taki sposób, iż ma się wrażenie obcowania z czymś całkiem nowym... i wciągającym.

Traffic Giant
JoWooD

2 HITY już w sklepach!

4 CD

CENA 159zł

MICROÏDS
www.microids.com

100% po polsku

Amerzone
Testament odkrywcy

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pogrąży ją w chaosie".

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację. (Pixelina '99 Award).

© 1999 Casterman/Microïds - All Rights Reserved

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA

SKLEPY FIRMOWE „WARNET"
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39

X Beyond the Frontier

CENA 99zł

Beyond the Frontier to gra, w której musisz myśleć, walczyć, handlować i odkrywać ogromny wszechświat
orzony przez EgoSoft. Na swojej drodze spotkasz ponad 150 typów statków kosmicznych; 10, 000
nych obiektów; 60 odmiennych produktów handlowych
czego musisz mieć X, Beyond the Frontier?
gra dostarczy Ci tysiące godzin intensywnego odkrywania wszechświata, zabije Cię grafiką i animacją,
orej do tej pory jeszcze nigdy nie doświadczyłeś!
odukt ten jest połączeniem symulatora kosmicznego z grą strategiczno-ekonomiczną z położeniem nacisku
każdy, choćby najmniejszy detal!
Beyond the Frontier to wyzwanie, które stoi przed Tobą i czeka abyś je podjął!

THQ™

www.beyondthefrontier.com

X: Beyond the Frontier © 1999 THQ and EgoSoft. All rights reserved. Developed by EgoSoft. Published by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.

akuj sklepy: EMPiK, ExtraPole, MediaMarkt, Vobis, Warnet oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: SoftBox (0-22) 636 90 24

Kompendium RTS

Właściwie niejeden już raz głoszono, że gry ogólnie określane mianem RTSów wyczerpały swą formułę. Że nie można już wycisnąć z nich nic nowego. Że na rynku pojawiają się głównie klony jakiegoś hitu z tej kategorii albo na siłę odgrzewane kontynuacje czy remake tej, albo innej znanej gry (Dune 2000, C&C: Tiberian Sun).

Mac Abra

Okazuje się jednak, że nie jest tak źle. Fakt, że 80% RTSów to obecnie po prostu konfekcja, gry "bez jaj"; gry które trawi się w parę dni i po miesiącu zapomina o ich istnieniu. Ale na szczęście pozostałe 20% pozwala cieszyć się życiem. Są to bowiem gry, które wnoszą coś nowego albo chociaż takie, które - wykorzystując ograne schematy - potrafią tchnąć w wydarzenia rozgrywane na ekranie powiew świeżości. Wydaje mi się, że gra Alien Nations zalicza się w sumie do tej drugiej kategorii. Właściwie trudno byłoby wskazać jakiś jej element, którego wcześniej nie zauważylibyśmy w tej czy innej grze, szczególnie, jeśli pamięta się takie produkcje, jak: Warcraft 2, Myth, Age of Empires. A jednak gra jako całość robi niezłe wrażenie (przynajmniej w presspacku) i powinna wzbudzić emocje.

Uśmiechnąłem się już przy czytaniu założeń fabuły. Z jednej strony są one oklepane jak stary koń na targu :) - ot, trzy rasy na jednej planecie, które wcześniej czy później wezmą się za łby. Banal, aż zęby bolą. Ale jak tu się nie uśmiechnąć, gdy czyta się jak to kosmos przemierzają trzy "kosmiczne bociany", mające zanieść, powierzone im przez Kreatora, zarodki życia na trzy różne krawędzie Wszechświata... Problem w tym, że "bociany" są leniwe i przy pierwszej z brzegu planecie jeden z nich sugeruje, żeby może ciepnąć te zarodki byle gdzie i zająć się czymś przyjemniejszym niż taka robota dla głupich. "A co będzie jak Kreator się dowie?" - niepokoi się drugi, widać służbista albo chicken, a nie bocian :). "A kij z nim, niby kto mu powie?" - ucina wątpliwości ten leniwy. I - pac! pac! pac! - zrzucają swój ładunek na wspomnianą planetkę, po czym w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku wracają do domu, a właściwie do kosmicznej knajpy.

Tak mniej więcej ma wyglądać intro. Jego klimat sugeruje, że gra nie będzie kolejną, nadętą powagą produkcją, w której Zbawiamy Świat czy choćby Prowadzimy Swą Rasę Ku Świa-

towej Dominacji. Gra ma być utrzymana w konwencji "pół żartem, pół serio". Tj. dużo humoru, przy jednoczesnym sporym poziomie komplikacji, wyrastającym ponad poziom trudności i złożoności typowego RTS.

Wróćmy jednak na powierzchnię zbombardowanej życiem planety. W czasie gdy "siewcy" przepijają swój zarobek, na jej powierzchni rozwinęły się trzy rasy. Pierwsza to Pimmons, obdarzone magiczną mocą bystre, aczkolwiek mało przystojne stworzonka; drugą są Amazons - człekokształtne (i urodziwe) panienki (ciekawe jak się rozmnażają :)); trzecia to Sajikis - dynamiczna i niebezpieczna rasa owadów. Gracz może wybrać sobie jedną z nich. Początkowo gra wygląda dość typowo - rozbudowujemy swe włości, stawiamy nowe budowle, wytwarzamy i szkolimy rozmaite odmiany pracowników (drwali, kamieniarzy, naukowców, etc.). Naturalnie każda rasa ma swoje specyficzne uzdolnienia, budowle itd., więc ich rozwój przebiega w inny sposób. Jednak tak, czy inaczej trzeba dużo inwestować w naukowców, wynajdujących mnóstwo pożytecznych rzeczy. (Tu mamy coś na podobieństwo - naturalnie w nieco innej skali - Civilization). Ale prawdziwa gra zaczyna się dopiero w momencie, gdy natykamy się na sąsiadów. Wbrew pozorom, wcale nie musimy ich - od razu - wykoń-

Zupełnie Nowe!

•HOM&M 4!

Tak, to już pewne - trwają prace nad czwartą częścią cyklu Heroes of Might & Magic! Premiery możemy jednak oczekiwać gdzieś - najwcześniej - za rok. Póki co musi wystarczyć część trzecia, ewentualnie wzbogacona o minimum jeden (a być może i dwa?) dodatkowe zestawy misji.

•EVIL DEAD NA PC!

THQ zamierza dokonać "komputeryzacji" cyklu kultowych horrorów "Evil Dead". Dogadano się już z gościem, który grał w nich główną rolę - udzieli on swego głosu (i twarzy) bohaterowi gry. Ciekawe tylko czy gra nawiązywać będzie klimatem do ostatniej części (nasyconej czarnym humorem i motywami autoparodii), czy też do "sierioznych" dwóch pierwszych odcinków? O tym przekonamy się jesienią roku 2000, kiedy planowana jest premiera gry.

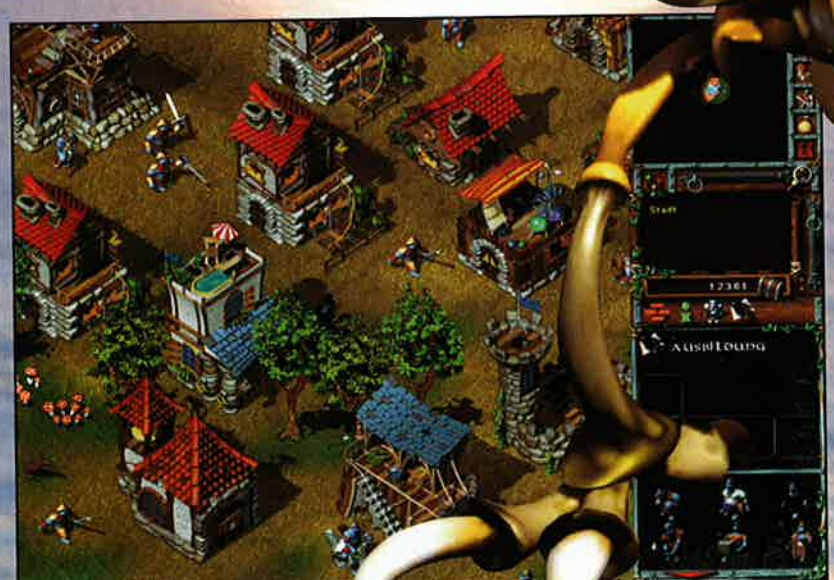
•SPÓŹNIONE WILKOLAKI

Oparty na engine Unreala: Werewolf: The Apocalypse - Heart of Gaia, ciągle się opóźnia. (Nie wiem czy zauważyliście, że za to coraz bardziej rośnie jej tytuł :)). Czemuż to? autorzy tłumaczą się dość oryginalnie: gra wzbudza tak wielkie oczekiwanie, że muszą dopieścić na maksa jej każdy element. I stąd właśnie delaj... Więc wychodzi na to, że jak gra NIE zapowiada się na gigahit, to można ją puszczać nie dopracowaną.

czyć. Można przecież żyć w pewnej symbiozie, np. handlując towarami, technologiami, etc. Ponadto mamy też dyplomatów, którzy istnieją właśnie po to, by negocjować rozmaite umowy oraz pozwolą unikać rozstrzygania sporów siłą. Co więcej, pokojowa koegzystencja jest nieraz wręcz konieczna; specyfika rozwoju ras sprawia, że czasem bez pomocy sąsiada (który np. dostarczy niedostępny dla nas surowiec) nie osiągniemy odpowiedniego stopnia rozwoju.

Co jednak nie znaczy, że nie będzie można walczyć. Cóż - RTS nie byłby RTSem, gdyby nie można było wysłać kilkudziesięciu oddziałów z rajdem na bazę wroga. Tyle tylko, że w AN, aby wypowiedzieć wojnę czy złamać traktat, i szybko tego nie pożałować, trzeba mieć odpowiednie zapasy surowców, pożywienia i "mięsa armatniego". Tu do prowadzenia wojny trzeba - jak w życiu - naprawdę porządnie się przygotować. No, a ponadto warto pamiętać, że w tej grze wygrywa się nie masą ludzką (czy owadzią), a technologią; ilość rozmaitych rodzajów wojsk i broni budzi uznanie. Co więcej rozwój technologii militarnej ustawiono tak sprytnie, że ten, kto będzie cierpliwie czekał na wynalezienie broni nowszej generacji - wygra bez trudu z przestarzałymi wojskami drugiej (czy trzeciej) strony. Mówiąc krótko: pośpiech tu nie popłaca. Z drugiej strony oddziały w miarę walk nabierają doświadczenia... sami widzicie, że prowadzenie wojny nie będzie prostą sprawą.

Całość rozgrywa się w grafice 3D, wspomaganej akceleratorami (engine umożliwia m.in. płynne zoomy mapy). AN oferuje nam 75 rozmaitych budowli i 85 możliwych profesji, dyplomację, handel, 100 technologii do odkrycia, po 20 misji (tworzących kampanię) na każdą kulturę, intuicyjne sterowanie, multiplayer i kupę dobrej zabawy; bo jak wspomniałem gra jest robiona z pewnym przymrużeniem oka. Do tego dodajmy żyjący i niezależny od gracza świat fauny i flory tamtej planety oraz naprawdę dobrą (choć budzącą skojarzenia z np. Warcraftem) grafikę. I co otrzymamy - ano dobrą, solidnie wykonaną, choć może niezbyt oryginalną, grę. Ale od czasów Beast & Bumpkins nie pamiętam, by ktoś zrobił "RTSa na wesoło", więc ewentualny brak oryginalności nie jest czymś, czego nie możemy Alien Nations wybaczyć. Naturalnie pod warunkiem, że humor w grze będzie dobrej klasy.



Teraz pewnie zapytacie jaki trzeba mieć sprzęt, by w to zagrać i kiedy gra się ukaże? Otóż powinna ukazać się jeszcze w roku 1999. A wymagania - miła niespodzianka - to: Win 95/98, P166, 16 MB RAM (lepiej mieć 32 MB), CDx4 i (ewentualnie, acz niekoniecznie) akcelerator.

Alien Nations
JOWOOD

Zupełnie Nowe!

proszę twórców?! A ponadto nic panowie nie bąknęli o nowej dacie premiery!

• DIABLO 2 TAPETA

Tak oto wygląda oficjalna tapeta z gry Diablo 2. Jeśli taki mały obrazek Wam nie wystarcza, to zajrzyjcie do działu Bonus1/Tapety na tym CD.

• NAŁOGOWCY

Specjalistyczne lekarskie czasopismo w Anglii, opublikowało artykuł, w którym (z całą powagą) opisano chorobę o nazwie IAD (Internet Addiction Disorder). Chodzi tu o uzależnienie się od Internetu. Fizycznymi objawami IAD są m.in. bóle pleców, nadgarstków, palców i oczu. Psychicznymi - zamknięcie w sobie, nieumiejętność komunikacji werbalnej, ucieczka przed problemami świata realnego w wirtualny. Wspomniano też o finansowych objawach nałogu: traceniu kasy w sklepach on-line, etc. Więcej danych znajdziecie na: www.netaddiction.com

• WEŹ BYKA ZA ROGI...

...w najnowszej grze Sierry Sports, która właśnie trafia do sklepów. Mowa tu o symulatorze rodeo: Professional Bull Rider. Konkretniej to symuluje ona tylko jedną z dyscyplin: jazdę na byku. Gierkę poblogosławił prawdziwy cowboy, Ty Murray, oraz ludzie z Professional Bull Riders Bud Light Cup Tour. Dzięki temu w grze napotkacie na 20 realnie istniejących byków i charakterystyki prawdziwych 40 kowbojów (a raczej bullboyów :)). A wszystko w 3D. Zawodowcy utrzymują się na byczym grzbiecie kilkanaście sekund. Ciekawe, ile będzie trwać to w grze?

• SEQUELE G-POLICE I WIPEOUT

Miłośnicy gier akcji pewnie już się łakomie oblizują... żeby więc nie robić im apetytu dodamy, że G-Police: Weapons of Justice i Wipeout 3 póki co powstają tylko na PSX. Ale wydaje się nam, że gdy okażą się rynkowym

Zupełnie Nowe!

sukcesem, to szybko nastąpi ich konwersja na PC - tak, jak było z ich poprzednikami...

• DRAGON FIST

Ten nowy RPG firmy Wizards of the Coast powinien już na dniach trafić na sklepowe półki. Akcja gry ma się rozgrywać w azjatyckich realiach. Żeby było ciekawej, walki w tej grze to raczej nie siekanina na broń białą i magiczną, a... rozmaite odmiany kung-fu (no i wu-shu na dodatek). Gracz będzie musiał pokonać złego imperatora Jianmina. I co więcej, te sekwencje walk mają być nie tylko doskonale zanimowane, ale i bardzo realistyczne! Czyżby szykowało się nam coś, co wygląda jak skrzyżowanie Virtua Fighter z grą RPG, opartą na systemie AD&D?! Ponoć tak...

• INFINITE AIR

To zręcznościowa symulacja rowera górskiego, bmx'a i snowboardu. Jeśli są chętni na taką zabawę, to powinni już pytać w sklepach - gra została już ukończona! Z tego, co wiemy to grafika nie jest jej najmocniejszą stroną - ale ma to być kompensowane grywalnością i dynamiką gry.

• ROLLCAGE 2

Już niedługo powinien pojawić się sequel tej doskonałej wizualnie ścigałki rodem z Psygnosis. Gra zawierać będzie 16 różnych trybów gry! (Np. Scramble, Demolition Derby, Survivor, itd). Będzie co najmniej 25 różnych tras. Ponoć na ich widok można dostać lekkiej choroby morskiej, tak powykręcane! Gra obsługuje Environment Mapped Bump Mapping, czyli najnowszy hit, jeśli idzie o akcelerowaną grafikę (jeśli nie wiesz o co tu chodzi, to zajrzyj do działu sprzętowego w CDA 10/99).

• DMA DESIGN PRZEJĘTE!

Producenci wielu znakomitych gier (w tym GTA) zostali wykupieni przez Take Two Interactive. Wszelako nie zmienia to faktu, że DMA nadal pilnie dłubie kolejne części i mutacje GTA. Z tego co słyszeliśmy, to oprócz GTA 2 możemy też oczekiwać Grand Theft Auto Crime World oraz GTA 3D. Nic nie wspomniano o datach premier :(.

• ST VOYAGER: ELITE FORCE

Pamiętacie ten tytuł? To ma być gra FPP na engine Q3! Autorami są ludzie z Raven Software. Prace nad grą przebiegają bez problemów. Są już gotowe levele, a i engine Q3 został praktycznie przerobiony

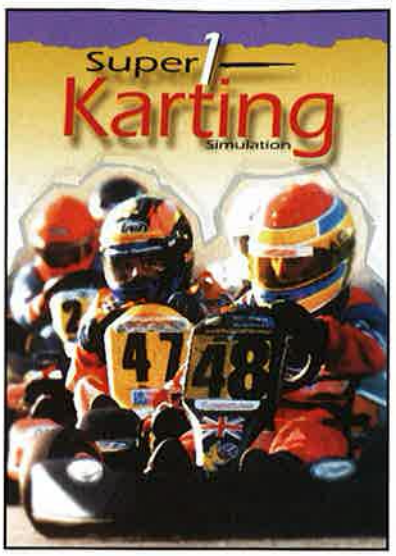
Małe mogą dużo

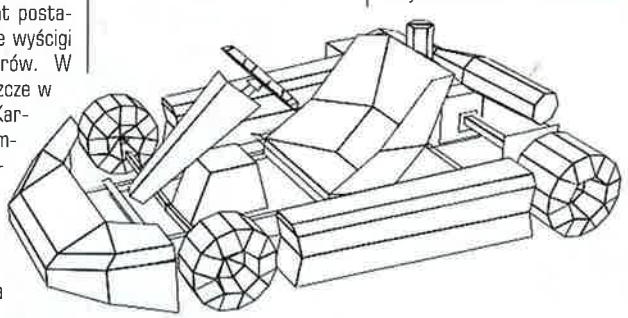
W czasie drugiej wojny światowej, nudzący się amerykańscy mechanicy, czekający na powrót swoich B-17 i B-24 z misji bojowych, z rozmaitych dostępnych elementów konstruowali małe pojazdy (4 koła + silnik + rama), nazwane później kartami, na których ścigali się po lotniskach. II wojna dawno się zakończyła... ale moda na takie pojazdy pozostała.

UGLY JOE

Naturalnie dzisiejsze karty nijak się mają do swoich przodków. Dziś są to cudeńka techniki, wyciągające bez problemu 250 km/h, mające swoje mistrzostwa świata etc. Tym niemniej sama idea pozostała bez zmian. To coś, co pompuje adrenalinę w żyły z siłą wodospadu. Interactive Entertainment postanowiła przenieść takie wyścigi na ekrany komputerów. W efekcie wkrótce - jeszcze w tym roku - ujrzymy Karting Grand Prix Championship. Gra ma zadowolić tak fanów realizmu, jak i tych, którym zależy tylko na tym, żeby było głośno, szybko i łatwo. Dla tych drugich przewidziano rozbudowany tryb ARCADE. Prawa fizyki nie są wówczas zbyt rygorystycznie egzekwowane, a sama gra staje się taką konsolową ścigałką. W trybie arcade dostępna jest opcja championship.

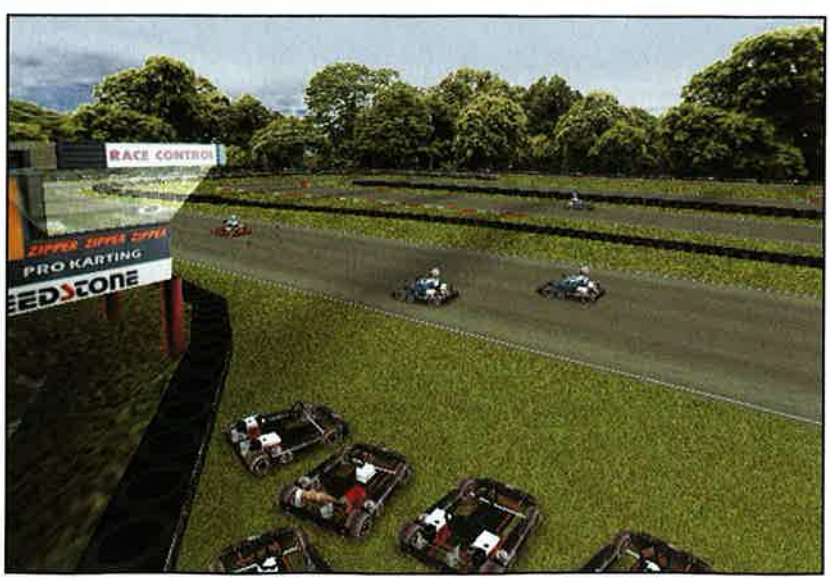
Wszelako autorzy nie ukrywają, że swą grę robią z myślą o bardziej wyrafinowanym i wymagającym odbiorcy. Dla niego przewidziano tryb SIMULATION. A w nim takie opcje jak: Practice Session, Weekend Grand Prix Event, Championship Season i Endurance Events. W pierwszy mamy dostęp do wszystkich tras i pojazdów, celem treningu W Weekendzie musimy pokonać 24 komputerowych oponentów tak w wyścigach kwalifikacyjnych, jak i na kolejnych trasach. Championship to zasadniczo to samo - ale mamy więcej tras i wozów. Wszystko naturalnie w zmiennych warunkach atmosferycznych (np. deszcz), modyfikujących osiągi naszych kartów.





Duży nacisk położono na realistyczne odtworzenie realnie istniejących modeli kartów, a także na dynamiczną symulację uszkodzeń, jakich doznają podczas wyścigu (łącznie z efektownymi pożarami silników!). Gracz będzie miał ogromne pole manewru w rozbudowywaniu, tuningowaniu, modyfikowaniu, etc. swoich pojazdów - łącznie z wyborem konkretnego gatunku oleju czy opon!

Grać będzie można solo, w multiplayerze jak i w trybie split-screen (we dwóch na jednej maszynie). ■



Karting Grand Prix Championship
Midas

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

SUPERPROMOCJA TYLKO W GRUDNIU

Zamawiając programy za minimum:

99 zł - dostaniesz prezent niespodziankę

55 zł - dostaniesz ZA DARMO płytę z programami w wersji shareware (gry lub programy edukacyjne)

SKLEP WYSYŁKOWY TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

PRZEBOJE GWIAZDKI '99

165 zł

pierwszych 50 klientów otrzyma oryginalny t-shirt **gratis**

99 zł

zamów i wygraj samochodowy zestaw audio firmy **SONY**

99 zł

99 zł

69 zł

69 zł

89 zł

99 zł

99 zł

99 zł

79 zł

99 zł

165 zł

99 zł

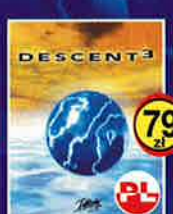
69 zł

159 zł

159 zł

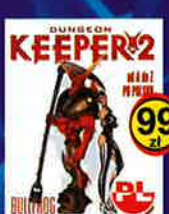
165 zł

165 zł



79 zł

99 zł



99 zł

79 zł

149 zł

69 zł

99 zł

149 zł

99 zł

69 zł

99 zł

69 zł

69 zł

79 zł

W naszej ofercie ponadto:

Abomination	169	Finall Fantasy VII	109	Simcity 3000	99
Age of Empires 2	tel	Fly	159	Spycraft	49
Aliens vs Predator	155	Incubation PL	49	Star Wars: Force Commander	tel
Armored Fist 3	tel	Indiana Jones and Internal Machine	tel	Starcraft: Brood War Misje	79
Atlantis PL	39	Need for Speed IV	155	Steel Panthers 3	69
Baldur's Gate Opowieści z Wybrzeża Mieczy PL	59	NHL 2000	99	Strip Poker Pro	49
Blood 2	69	Oddworld: Abe's Exodus	79	System Shock 2	99
Caesar III	99	Phantasmagoria 2	69	Theme Hospital	59
Capitalism Plus	49	Pizza Tycoon Deluxe	tel	Tomb Raider 3	99
Civilization: Call to Power	169	Quake 3	tel	Total Anihilation	59
Dark Reign: The Future of War	49	Red Baron 3D	99	Total Anihilation Kingdoms	99
Diablo	69	Resident Evil 2	59	Turok 2	79
Diablo 2 PL	159	Screamer Rally	55	Unreal	69
F 22 Lighting 3	160	Shadowman	129	Unreal Tournament	tel
		Sid Meier's Gettysburg	55	Wing Commander Prophecy	59

PC AVENGER 125 zł

PC TWIN TURBO 379 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

tak, jak zaplanowali sobie autorzy Elite Force. Lada dzień powinno pojawić się tez demo. Czyli premiera pewnie niedługo?

• SWARM ASSAULT

To gra znanej miłośnikom typowych arcadowych strzelanin typu Raptor czy Demonstar firmy Mountain King (swoją drogą autora dwóch wspomnianych gier). Tym razem jednak odeszli od tego, co robili kiedyś. Zmajstrowali RTSa i to z owadami w roli głównej! Mrówki, pająki, muchy, żuki, skorpiony - oto nasi żołnierze. Oprócz klasycznej dla RTSa zasady "rozwal innych" przewidziano też tryb Colony, w którym gracze w zgodzie współpracują nad ekspansją rozmaitych gatunków owadów. Demo tej gry powinniście zobaczyć na naszym CD w tym numerze.

• XARLOR

To nie koniec newsów o produktach Górskiego Króla. Drugą bardziej typową dla tej firmy gierką jest wspomniany Xarlor, 18-levelowa strzelaninka w 3D (wspomagana akceleratorami). Akurat dla kogoś, kto wychował się na Raptorze.

• X-COM COMPILATION

Już w listopadzie pojawi się na CD kompilacja zawierająca trzy pierwsze odcinki serii X-Com. A wszystko za cenę jednej gry. Będzie to: Enemy Unknown, Terror from the Deep i Apocalypse. Wszystkie gierki zostaną przed wydaniem zoptymizowane pod Windows 95/98 i "odrobaczone" z rozmaitych ujawnionych po premierze usterek.

• GROUND CONTROL

Oto obrazek z nieźle zapowiadającej się gry Sierry (RTS + strategia + 3D; coś w klimatach Force 21) o nazwie Ground Control.

Bardzo dziki pociąg

Byliście w kinach na Wild Wild West? Bo my nie, i nie mamy zamiaru wcale iść, ale odnosimy wrażenie, iż ten film odniósł duży sukces komercyjny. Dlaczego? Wystarczy bowiem spojrzeć na to, co się dzieje na rynku gier komputerowych. Od kilku miesięcy zapowiadana jest gra na podstawie tego filmu, a w zapowiedziach kilku firm pojawiły się anonse o grach rozgrywanych na Dzikim Zachodzie. Jedną z ciekawiej się zapowiadających będzie Frontier Land.

KINGA MRÓZ & ELD

Z czym mi się kojarzy Dziki Zachód? Oczywiście z Indianami, kowbojami, mustangami i... z żelaznym koniem, czyli koleją. Macie takie same skojarzenia? W takim razie musimy oglądać te same westerny ;). Już w marcu 2000 roku będziecie mogli znaleźć się na Dzikim Zachodzie, dzięki grze Frontier Land. Z pozoru wydawać by się mogło, że gra ta będzie kolejnym banalnym klonem Railroad Tycoon. No bo jak inaczej określić grę, polegającą na połączeniu wschodniego i zachodniego wybrzeża Ameryki linią kolejową? Przecież już nawet w pierwszej części Railroad Tycoon budowaliśmy kolej na terenach niegdyś należących do Indian. Jeżeli jednak tak sądzisz kochany graczu, to jesteś w błędzie. Frontier Land będzie się zasadniczo różniło od Railroad Tycoon nie tylko graficznie (bo o tym już wiecie ze screenów), ale przede wszystkim całkiem innymi zasadami gry. W Frontier Land nie będziesz zbijał fortuny na przewozie pasażerów czy surowców. Ty będziesz budował tory kolejowe, po których pojadą na Zachód pociągi wypełnione spragnionymi przygód i lepszego życia pasażerami ze Wschodu.

Jak już wspomnieliśmy, naszym zadaniem będzie połączenie obu wybrzeży Stanów Zjednoczonych najdłuższymi na Świecie torami kolejowymi. Podczas tego przedsięwzięcia zapoznasz się dokładnie z realiami, z jakimi mieli do czynienia budowniczowie kolei na Dzikim Zachodzie. Podobieństwa do Railroad Tycoon kończą się jednak na słowie kolej. Frontier Land jest grą, bardziej można rzec, menadżerską. Jesteś w niej po prostu bliżej samej rozgrywki niż to miało miejsce w Railroad Tycoon. Przede wszystkim będziesz musiał dobrać sobie kompetentny sztab ludzi: doradców finansowych, inżynierów, menadżerów i oczywiście ekipę budowlaną. Ci wielcy kolesie z siekierami i łopatami odegrają ważną rolę w

Nowa gra przygodowo-zręcznościowa dla dzieci!

Adaś i Pirat Barnaba

SUPER PREZENT!

W pudełku z grą Adaś i Pirat Barnaba znajdziesz wspaniały zegarek podróżnika odporny na wstrząsy, piasek pustyni i deszcze tropików!

GRATIS!

Występują Piotr Fronczewski, Jan Piechociński i Wiktor Zborowski

Zwierzęta zamieszkujące Afrykę przez długi czas wiodły sielskie życie. Wygrzewanie się na słoneczku, radosne zabawy w porannej rosie oraz podróże przez sawannę wypełniały im każdy dzień. Niestety, pewnego dnia u brzegów Afryki pojawił się piracki statek, z którego wysiadł Barnaba. Był to dzień, w którym skończyła się sielanka - Barnaba porywał i więził małe zwierzaki, po to by sprzedawać je kupcom. Zwierzęta nie mogąc znieść tej sytuacji postanawiają poprosić o pomoc Adasia. Teraz Ty, jako Adaś, przybywasz do Afryki, aby pomóc zwierzętom i wypędzić groźnego pirata.

Adaś i Pirat Barnaba, to gra w której znajdziesz, aż dwadzieścia całkowicie odmiennych, fascynujących miejsc, w których przeżyjesz fantastyczne przygody. Będziesz mógł m.in. przeskakiwać nad wodospadem na lianach, uciekać przed Barnabą na grzbiecie lwa, poznawać tajemnice dżungli oraz bawić się z jej mieszkańcami, odgadywać zagadki zadawane przez Barnabę, latać samolotem i skakać na spadochronie, a także nurkować w morskich głębinach.

NIE ZAWIERA PRZEMOCY • Gra dla dzieci od 5 lat • UCZY LOGICZNEGO MYŚLENIA

niska cena 69 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

NIKITA

© 1998 Nikita Ltd.

Informacje i sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: (0-22) 519 69 19 oraz Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69

Już wkrótce nowa gra przygodowa po polsku dla młodszych graczy

W roli Różowej Pantery

Cezary Pazura

Idaj się wraz z Różową Panterą we wspaniałą podróż przez cztery kontynenty i poznaj jej zalonych przyjaciół i wrogów!

W pudełku z grą druga płyta CD z piosenkami gry w wykonaniu znanych polskich artystów!

Hokus Pokus Różowa Pantera™

niska cena 69 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters TM & © 1999 United Artists Corporation. All rights reserved. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel.: (0-22) 519 69 66.

Zupełnie Nowe!

• PIZZA PO PIRACKU

CD-Projekt lojalnie ostrzega, iż w Pizza Syndicate wmontowano ciekawe zabezpieczanie antypirackie. Na początku w ogóle go nie widać - ale w miarę upływu czasu coraz bardziej zaburza ono prawidłowe funkcjonowanie gry, aż do momentu, gdy już się nie da grać. Wybór należy do Was...

• CZYSTKA W CAVEDOG

Opisywana miesiąc temu (w zapowiedziach) gra Amen: The Awakening rodzi się w bólach. Jej engine ciągle wymaga udoskonaleń. W efekcie ludzie, którzy mieli robić levele nudzili się, gdyż nie mieli, co robić. Cavedog rozwiązał ich problemy w sposób dość radykalny: wylał ich na pysk, obiecując, że gdy engine będzie już sprawni, zostaną (zapewne...) przyjęci z powrotem. Cóż, miejmy nadzieję, że gra będzie lepsza niż maniery ludzi z działu personalnego tej firmy... o ile naturalnie w końcu się ukaże.

• POŚLIZG DIGITAL ANVIL

Firma oświadczyła, że wskutek "czynników wyższych" gry, które zapowiadała gdzieś "pod choinkę" (a są to: Starlancer, Loose Cannon, Conquest: Frontier Wars, Freelancer) ukażą się nie wcześniej niż na początku pierwszego kwartału przyszłego roku. A dokładniej: Starlancer na początku roku, Loose Canon - dopiero na wiosnę, a dwie ostatnie - jeszcze w czasie zimy.

• ZAROBACZONY XEON

Intel markotnie oświadczył, iż znalazł błędy w dwóch wersjach procesora Pentium III Xeon. Jednym z nich jest Xeon 550 z 2 MB pamięci cache (level two). Naturalnie będą one wymieniane na wersje pozbawione wad... Zawsze jednak uważaliśmy, że nie ma co się nadmiernie śpieszyć z zakupem najnowszych wersji procesorów. Lepiej poczekać, aż ktoś je przetestuje...

• SCOOBY DOOOOO

Nie mogę powiedzieć, żebym był fanem Scooby'ego (wolę Garfielda i Dextera), ale wypadałoby zauważyć, że SouthPeak Interactive kończy już pracę nad Scooby Doo: Mystery of the Fun Park Phantom. Fabuła ma niewiele odbiegać od dowolnej kreskówki z tym bohaterem, grafika w sumie również :)

WINDOWS 2000 - KIEDY?

Zapowiadana na styczeń 2000 premiera W2000, została przesunięta przez Microsoft na luty.

• REINKARNACJA

Posiadacze 8-bitowców pamiętają zapewne kultową grę International Karate? Pojawiła się praktycznie na każdą ówczesną platformę (Spec, Atarka, C-64). Jej producentem była firma Studio 3, która nie wytrzymała w swoim czasie konkurencji i znikła. Po 9 latach Studio 3 powraca! I to z grą International Karate! Co prawda, na razie jest to wersja na Game Boy Colour - no, ale kto wie, co będzie dalej...

Twojej misji. A raczej chyba można powiedzieć kampanii, gdyż Twoje zadanie będzie podzielone na szereg pomniejszych zadań. Każda misja będzie toczyła się na stosunkowo małym terenia, tak abyś mógł w pełni kontrolować rozwój wydarzeń i odpowiednio na nie reagował.

Oprócz sprawnego dyrygowania ekipami budowlanymi i kierowaniem tym całym interesem, czeka na Ciebie także zarządzanie materialami potrzebnymi do budowy kolei, a jak wiadomo, surowce oznaczają wyrąb lasów, wydobycie potrzebnych minerałów, etc. Do tego wszystkiego dojdą jeszcze czynniki utrudniające nam wykonywanie naszych obowiązków, czyli ataki na kolej bandytów, Indian i, jakże by inaczej,... konkurencji.

Jak zatem będzie wyglądała przykładowa misja? Powiedzmy, że musisz wybudować wiatrak potrzebny Ci do produkcji niezbędnych materiałów. Aby to uczynić musisz najpierw wybrać odpowiednie miejsce pod budowę wiatraka. Kolejny Twój ruch to oczyszczenie tego miejsca z drzew, czyli zadanie dla drwali. Po jego ścięciu kolejnym czynnością powinno być dostarczenie drewna do tartaku, gdzie po zakupie odpowiedniego sprzętu, drzewa zostaną pocięte na deski. Zanim to jednak nastąpi, może się okazać, iż drewno jest za mokre i najpierw należy je osuszyć, aby nie zgniło. I dopiero wtedy drewno trafia w miejsce, gdzie zostanie postawiony wiatrak. Nieźle namotane, nieprawdaż? A wszystkie Twoje posunięcia będą oddziaływać na sytuację w kolejnych misjach.

Obok samej rozgrywki, atutem Frontier Land na pewno będzie doskonała grafika. W pełni trójwymiarowa, będzie się odznaczać dbałością o nawet najmniejsze szczegóły, dynamicznym engine oraz dowolnym kątem ustawienia kamery. Screeny dostarczone nam przez producenta nieco przypominają Myth 2. Strasznie realistyczne wrażenie robią zwłaszcza trójwymiarowe mosty oraz tunele. Niezłą robotę programiści odwalili również przy efektach specjalnych, takich jak np. ogień, dym czy iskry. Przyjrzyjcie się sami screenom i powiedzcie czy nie robią znakomitego wrażenia?

Wiem, że już nie możecie się doczekać premiery Frontier Land, a jest ona zapowiadana już na marzec. Warto, więc chyba zacząć odkładać miedziaki na ten tytuł. Grafika plus arcyciekawa fabuła i interesujący temat mogą zrobić z Frontier Land spory hicior. My oczekujemy na ten tytuł z dużą niecierpliwością. ■

Frontier Land
JoWooD

NAJBARDZIEJ REALISTYCZNA GRA RAJDOWA WSZECHCZASÓW!

CAŁKOWICIE POLSKA WERSJA JĘZYKOWA,

w której Twoimi pilotami będą

MACIEJ WISŁAWSKI

i

MARTYNA WOJCIECHOWSKA

99 ZŁ

Rally CHAMPIONSHIP

KUP GRĘ I WYGRAJ !

SAMOCHODOWY ZESTAW AUDIO
(RADIOODTWARZACZ + ZMIENIACZ CD)
UFUNDOWANY PRZEZ SONY POLAND

Sony Mobile

MF Magnetic Fields

ACTUALIZE

DYSTRYBUCJA W POLSCE
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
WWW: http://www.lem.com.pl • eMail: lem@lem.com.pl

SPONSORZY PREMIERY:

Mobil

PATRONAT MEDIALNY

MOTO MAGAZYN

Zupełnie Nowe!

• UMOWA

Lionhead Studios dogadał się z Activision. Firma ta będzie dystrybutorem dwóch nowych gier Lwiej Głowy. A warto przypomnieć, że Lionheadowi szefuje sam Peter Molyneux, ongiś szycha w Bullfrogu, twórca wielu znakomitych gier. Na razie brak szczegółów umowy, jak i nie za bardzo wiadomo, co to będą za gry - lecz wydaje się nam, że ktoś taki jak Peter Molyneux byle czego nie wypuści.

• BLITZ - DISC ARENA

Lubisz niekonwencjonalne gry FPP? No to zapamiętaj ten tytuł i nazwę producenta: Southend Interactive. Czym będzie gierka? Coś jak skrzyżowanie deathmatchu w FPP z walką gladiatorów na specjalnych arenach (tak solo jak w drużynie) + coś, jakby inspiracja niektórymi fragmentami Matrixa. Całość biega na Blitz 3D engine, który oferuje: liczone w czasie rzeczywistym cienie, efekty świetlne, cieniowanie Phonga, bumpmapping, 32-bitową paletę kolorów, motion-capture, morfing, itp., itd. Jeśli Cię to zainteresowało, to luknij na http://www.southend-interactive.com

• PANZER ELITE

Już wkrótce możemy oczekiwać w sklepach najnowszego symulatora czołgu z czasów II wojny, autorstwa Psygnosis. Gra zawiera tryby instant action, single play i kampanii, umożliwia też tryb multiplayer (deathmatch, cooperative, etc). Do wyboru praktycznie wszystkie strony konfliktu i wszystkie miejsca, w których rozgrywała się II wojna (Afryka, Sycylia, Europa Wschodnia i Zachodnia). Można będzie zasiąść za sterami 23 typów czołgów, a w samej grze wystąpią ich 84 odmiany. Aby sobie pograć, wystarczy P-166 + 32 MB. Naturalnie akcelerator mile widziany - acz niekonieczny.

Na fali

Niektóre sporty wodne są w Polsce równie popularne jak krykiet w Kazachstanie. Do takich wyjątkowych dyscyplin należy bodyboarding. Daleki kuzyn skateboardingu i przyrodni brat windsurfingu jest w naszej szerokości geograficznej zupełnie egzotyczny. Trudno się temu dziwić, bowiem sport ten wymaga ciepłego morza, fal - jakie można spotkać w Australii i na Hawajach, a przede wszystkim fascynatów, których, z braku dwóch wcześniejszych argumentów, ciężko znaleźć.

CZARNY IWAN

Dlatego właśnie nie spodziewam się, że nowa gra Mike Stewarts Pro Bodyboarding będzie dla was czymś więcej niźli tylko ciekawostką, na którą można rzucić okiem i co najwyżej zgrzytnąć zębami ze złości (gdy o szkło monitora rozbijają się błękitne fale, a za oknem szaro, mgliście i ponuro).

dzierży deskę, która z wyglądu przypomina windsurfingową albo raczej tę zwykłą: do prasowania. Deska do bodyboardingu jest znacznie szersza i krótsza. Zawodnicy nie stoją na niej, tylko płyną na brzuchu, tak jak dzieci, które uczą się pływać. Może wydawać się to nieco śmieszne, ale spróbujcie wdrapać się na czymś takim na 5-mio metrową falę, a przekonacie się, że jest to zabawa jedynie dla twardych gości (tym bardziej, że jak się nie uda, to te kilka ton wody wali się na głowę zawodnika). Mistrzowie tego sportu potrafią wyczyniać na fali ewolucje, które normalnemu człowiekowi złamałyby kręgosłup, członki, a przynajmniej ogłupiłyby błędnik. O tym wszystkim będziecie mogli dowiedzieć się z gry, bowiem MSPB jest symulatorem tego typu doznań. Zabawa będzie więc polegała na umiejętnym wyzyskaniu fali i wykonaniu określonego tricku (np. forvard spin, air forvard), co zostanie ujęte w punktacji generalnej).

Po pierwszym skoku do wody wiadomo już, że giera będzie naprawdę ładna i dopracowana pod względem graficznym. Przygotujcie wiadra i szmaty, bo woda będzie wylewać się z monitora. Twórcy gwarantują, wyglądające jak prawdziwe, fale, które przyboje uderzą w widza. Systemy cząsteczkowe sprawią, że na twarzy osiądzie wam wilgotna mgiełka, a na ustach poczujecie słony smak. Gracz będzie miał do wyboru cztery opcje gry: Contest, Arcade, Practice oraz 2 player mode. Do wyboru pozostaje również ośmiu zawodników oraz jeden bonusowy, sekretny charakter. Wybierzemy także jedną z ośmiu desek bodyboardingowych + jedną ukrytą. Jeżeli okaże się, że nie możecie utrzymać się na fali, zmienicie sobie stopień trudności zabawy (3 poziomy: Kook, Amateur, Pro).

Jeżeli lubicie podróże, ta gra będzie dla was. Poszczególne etapy mistrzostw rozgrywają się w ośmiu odmiennych scenariach: Hawaii's North Shore, Pipeline and Sunset, Australia's Shark Island, Kirra & Quarantine Island, Indonesia's G'land, Puerto Escondido Mexico.

Zostawmy jednak te smutne refleksje i przywitajmy Mike'a Stewarta. Jak się zapewne domyślacie, nie jest do kumpel Mickey Mouse. Mike to prawdziwy, żywy facet, który już dziewięciokrotnie zdobył tytuł Mistrza Świata (World Champion) w dyscyplinie zwanej bodyboardingiem. Na czym ona polega? Już wyjaśniam. Każdy z zawodników ma na sobie piankowy strój, na nogach płetwy, a w dłoniach

To wszystko będzie rozgrywać się w oryginalnej oprawie dźwiękowej, którą wykreuje Adrian Stuckey i Bignote Studio's. Reszta dźwięków, jak np. szum fal czy pokrzykiwania zawodników została nagrana w plikach *.way. Cena gier została wstępnie ustalona na 70 dolarów, co zapewne ostudzi wasz zapał do kąpieli. Osobiście nie wierzę, że chłopaki z Gee Whiz! Entertainment zarobią na tej grze krocie, tym bardziej w kraju, gdzie przez 3/4 roku można pływać jedynie w wannie.... ■

Mike Stewarts Pro Bodyboarding
Entertainment

GORKY 17

NATO przejmuje rosyjską bazę wojskową w Lubinie na terenie Polski. Kilka dni później miasto zostaje sterroryzowane przez stworzenia będące hybrydami ludzi, zwierząt i owadów... Jedynie Ty jako przywódca oddziału NATO możesz wyjaśnić zagadkę, oczywiście jeśli przeżyjesz...

GORKY 17 to połączenie strategii i gry przygodowej RPG. Nieliniowa fabuła ożywiona dialogami i widowiskowymi ujęciami, niepowtarzalna atmosfera dzięki doskonale dobranej ścieżce dźwiękowej, elementy świata horroru i fantastyki naukowej osadzone w rzeczywistości tworzą grę, która zapewnia wiele dni rozrywki.

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

JUŻ W SPRZEDAŻY – 69,95 ZŁ!

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304,
www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

TopWare INTERACTIVE

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE

Close Combat 4: Battle of Bulge

Czwarte Bliskie Starcie

Wiem wiem, recenzent powinien być maksymalnie obiektywny, a swoje prywatne gusta i antypatie - dotyczące gier - powinien zostawiać przed redakcyjnymi drzwiami. Takie jest Pierwsze Przykazanie Recenzenta. Taka jest też teoria. W praktyce jednak jest inaczej. Nie ma czegoś takiego jak 100% obiektywność. Zawsze tekst jest skażony subiektywizmem autora. Nawet, jeśli wydaje się Wam, że nie jest - to jest. Co najwyżej autor sprytnie to ukrywa.

MAC ABRA

Ja jednak nie zamierzam przed Wami ukrywać, że mam swoje ulubione gry, na których zjadłem zęby i o których nie potrafię już pisać obiektywnie. Ci, co mnie trochę znają, wiedzą, że zaliczam do takowych Steel Panthers (szczególnie część pierwszą) oraz cykl Close Combat. Czytając teksty poświęcone tym grom, a podpisane moją xywką, bierzcie więc zawsze poprawkę na to, że opisuje je fanatyk :).

Ostatnio z taką właśnie, naprawdę WIELKĄ, fanatyczną wręcz radością, rzuciłem się do gry w już czwartą część tego cyklu. Pierwsze ploty, zaraz po pojawieniu się CC3: Russian Front, głosiły, że czwórka osadzona będzie w azjatyckim teatrze wojennym, a ściślej na wyspie Guadalcanal. (BTW: nie mogę się powstrzymać od dygresji: w jednym z filmów wojennych tłumacz zrobił z wyspy Guadalcanal... KANAŁ GUADAL. Wow! No tak: Guadal-Canal. Tłumacz widać nie musi znać się na geografii i historii...). Nie powiem, ucieszyłem się, bo wróżyło to dość znaczne zmiany w samej grze, która dotąd rozgrywała się wyłącznie w Europie. No, ale plotki mają to do siebie, że rzadko się spełniają, a jeśli nawet - to w zupełnie inny sposób niż oczekiwaliśmy. Czwarta część gry nadal rozgrywa się na naszym kontynencie. Tym razem odtwarza ostatnią niemiecką ofensywę w czasie II wojny - bitwę w Ardenach. W trakcie jej trwania Niemcy napędzili sporo strachu aliantom. Ci nie oczekiwali, że stać jeszcze Niemiaszków na jakiekolwiek działania zaczepne. A jeśli nawet, to nikomu nawet przez myśl nie przyszło, że uderzenie nastąpi właśnie w Ardenach. Wszyscy bowiem - poza Niemcami - wiedzieli, że co jak co, ale czołgiem przez Ardeny się nie przejedzie. No i potem nastąpiło przykre rozczarowanie oraz ogólna - chwilowa - panika. W efekcie tej ofensywy alianci ponieśli spore straty, Niemcy zaś wyczerpali ostatnie rezerwy sprzętu, amunicji, paliwa i ludzi. A najlepiej wyszli na niej Rosjanie, bo użytych w Ardenach niemieckich dywizji brakło potem na froncie wschodnim. Jak to w życiu - gdzie dwóch się bije...

Ale zanim przejdziemy do omówienia samej gry, muszę poświęcić choć jeden akapit dla tych, którzy od niedawna mają komputer i mają prawo nie znać cyklu Close Combat. Tym samym to, co napisałem powyżej, brzmi dla nich jak chińszczyzna. A zatem: Close Combat to cykl gier rozgrywających się w czasie II wojny światowej. Gra ta łączy zasady RTSów z elementami gier strategicznych (taki miks nazywa się RTW: Real Time Wargame). Mówiąc krótko: wcielamy się w dowódcę mniejszej lub większej grupy żołnierzy, którymi dowodzimy w czasie rzeczywistym. Jeszcze krócej: czad nie z tej Ziemi. Gra jest prosta w obsłudze, a jednocześnie bardzo wymagająca, pozwala na popisywanie się zdolnościami dowódczymi i nie polega tylko na szybkim klikaniu myszą. Jeśli do tej pory nie miałeś styczności z cyklem CC - radzę szybko naprawić ten błąd!

No dobra, możemy wracać do pierwotnego wątku. Czwarta część CC nie jest - przynajmniej sądząc po beta-wersji - rewolucją w stosunku do poprzednich wersji cyklu. Jej autorzy wyznają bowiem sensowną skądinąd filozofię "powoli do przodu". Nie bawią się w radykalne zmiany zasad czy engine. Za to konsekwentnie, z odcinka na odcinek, ulepszają to, co już jest, poprawiają niedociągnięcia i dodają na okrasę parę nowych pomysłów. Dzięki temu gra jest coraz lepsza, a każdy, kto miał do czynienia z jakąkolwiek poprzednią częścią CC czuje się jak w domu i może grać w CC4 praktycznie z marszu. Dla mnie to plus.

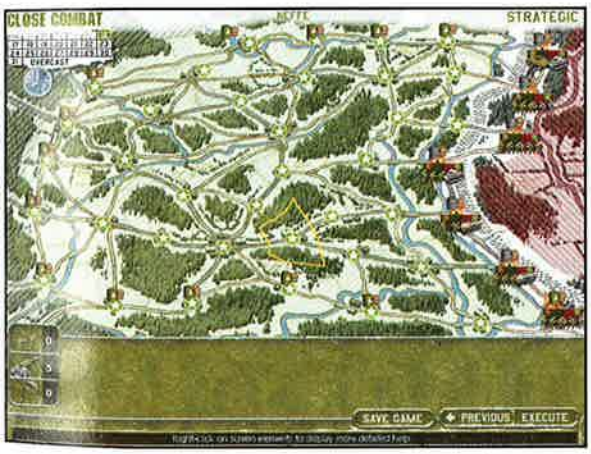
Jakie zmiany wprowadzono więc w CC4? Po pierwsze zmodyfikowano nieco panel sterujący. Nie będę oceniał czy na dobre, czy na złe - moim zdaniem zmiany są dość kosmetyczne. Jednym się spodobają, innym nie. Zmianie uległa też grafika. I - niestety - moim zdaniem na gorsze. Co prawda, nadal jest bardzo ładna - ale... ta w 3-ciej części była jakaś taka... realistyczniejsza? Rysowana lepszą kreską? Trudno mi to dokładnie zdefiniować; ta nowa wygląda tak jakoś... plastikowo. Nie jest to tylko moja refleksja. Bodaj Eld, po pierwszym zerknięciu na

Po prawej:
Panel wyboru misji nieco się zmienił i chyba nawet na korzyść...

ekran, zdziwił się i zapytał "co to - Army Men?!". Coś więc w tym musi być. A propos - skoro już wytykamy grafikom rozmaite buraki, to chciałbym zauważyć, że na rysunku tytułowym, gdzie widać pędzących do boju przez śnieg Jankesów, wszyscy żołnierze ubrani są w letnie sorty mundurowe, a czołgi (jak mi się zdaje) pozbawione są zimowego kamuflażu. Co jak co, ale w amerykańskiej armii takie rzeczy się nie zdarzały. Owszem, można zbombardować swoje czy sojusznicze oddziały, można wysadzić nie ten most co trzeba i nie wtedy, kiedy się powinno - ale ciepłych ciuchów, coli, gumy do żucia, itd. to im nigdy nie brakowało, szczególnie zaś pod koniec wojny. Jeśli w czasie tej ofensywy ktoś marzł, nie dojadał, itp. - to raczej nie Amerykanie.

Skoro jesteśmy już przy wkurzaniu to dodam też, że ilość sekwencji filmowych jest naprawdę symboliczna. Że to nieważne? Owszem. Ale, gdy po raz n-tydziesty widzimy identyczne ...naście sekund archiwalnych kronik, te same płonące czołgi itp., to już zaczyna się robić diablo nudne. Szczególnie zaś, że całkiem spora część tych filmików rozgrywa się latem czy wiosną - a ofensywa w Ardenach miała miejsce pod sam koniec grudnia, gdy śniegu było po pas. Zatem nie dość, że filmów niewiele, to jeszcze niezgodne z prawdą historyczną. (Podobny numer miał miejsce w CC3. Jak się wydaje autorom wystarcza, że leci jakaś dokumentalna sekwencja, a mniejsza o to czy umieszczona z sensem, czy nie). Nie uwierzę, że nie można było znaleźć odpowiednich materiałów w archiwach. Na Discovery jakiś czas temu widziałem chyba dwugodzinny dokumentalny program o tych wydarzeniach... Innym buraczkiem - wytykanym przez rozmaitych recenzentów od ładnych paru lat - jest całkowity brak odgłosu toczących się czołgów. Swoją drogą reszta oprawy dźwiękowej jest po prostu (i jak zwykle w CC) FE-NO-ME-NAL-NA. Dziwię się więc, że tak prosta usterka nie jest dotąd usunięta. Ponadto, nie wiedzieć czemu, zlikwidowano briefingi przed misjami i nie ma też encyklopedii sprzętu. Obie zmiany uważam za SKRAJNIE IDIOTYCZNE i znacząco utrudniające grę. Mam tylko nadzieję, że w wersji finalnej będzie i jedno i drugie. Tj. mam nadzieję, że brak obu elementów wywołany jest TYLKO tym, że dostaliśmy beta-wersję, a nie jest to świadomy zabieg autorów CC!

A teraz przejdźmy do rzeczy przyjemniejszych. Co nowego pojawiło się w grze? Przede wszystkim panowie z Atomic Games wysłuchali w końcu moich (i nie tylko moich) modłów - dołożyli lotnictwo! Wprawdzie jest ono w wersji minimum: nie mamy do dyspozycji samolotów, a tylko w czasie niektórych misji możemy wezwać wsparcie powietrzne i wskazać im cele ataków. (Identycznie jest ze wsparciem artyleryjskim). No, ale dobre i to. Brak lotnictwa dotąd znacząco obniżał realizm gry, szczególnie zaś w pierwszej części CC, czyli podczas inwazji w Normandii. Inna sprawa, iż specyfika ofensywy w Ardenach sprawia, że nadmiernie się lotnictwem nie nacieszymy. (Niemcy nie mieli go już wcale, a aliantom warunki atmosferyczne początkowo nie sprzyjały; mgły i duże zachmurzenie praktycznie przyblokowały ich lotnictwo przez pierwszą część niemieckiej ofensywy). Ale tak czy inaczej - dobrze, że jest! Zwiększono też rolę dowódców oddziału; teraz jego obecność (podobnie jak i obecność dowódców wyższego szczebla), wyraźnie wpływa na morale i skuteczność walki żołnierzy z danej jednostki.



Najważniejszą rzecz zostawiłem na koniec. Otóż w końcu grający w CC ma wpływ na sytuację globalną na danym froncie. Do tej pory, niezależnie od sukcesów odnoszonych na lokalnych odcinkach, sytuacja na froncie rozwijała się zgodnie (mniej więcej) z historycznymi faktami. I tak np. w części III, walcząc po stronie Niemców, gromiłem Rosjan raz za razem - a i tak skończyło się na tym, że Armia Czerwona zdobyła Berlin. To jednak trochę frustrowało. I dobrze, że w końcu ktoś postanowił coś z tym zrobić. Nie będę odsłaniał wszystkich kart (bo CC4 wkrótce oficjalnie pojawi się w sprzedaży - być może nawet jeszcze w tym roku - i o czym wtedy będę pisał?:)). Powiem więc tylko tyle, że teraz mamy pod kontrolą całość wydarzeń, które rozegrały się w te mroźne dni, i możemy sporo namieszać w historii świata. Gra mocno się "ustrategicznila"!

Na koniec jeszcze kilka uwag technicznych. CC4 oferuje ponad 30 misji solowych dla obu stron, jedną "covert operation" (coś pośredniego pomiędzy kampanią i misjami solowymi) oraz 4 kampanie. Z tego jedną wielką (cała ofensywa w Ardenach) i 3 mniejsze (co nie znaczy, że małe!), odtwarzające co ciekawsze epizody tych dni. Grać można w rozdzielczości 800x600 i 1024x768. Osobiście polecam pierwszą. Oczywiście jest tryb multiplayer, edytor misji, misje treningowe, itp. Możemy regulować praktycznie każdy element gry - od jej tempa i stopnia trudności oraz realizmu, po konfigurację panelu sterującego. Samo sterowanie jest bardzo proste i intuicyjne. Kto chce - steruje myszką, kto nie - są skróty klawiszowe. Misje są szybkie i dynamiczne, ale jednocześnie bardzo zmuszające do myślenia. Godny uznania jest znakomity dźwięk i stosunkowo niewysokie wymagania sprzętowe (uważam, że P166 + 32 MB Ram jak najzupełniej wystarczy). Instalka oferuje dwa tryby: albo około 60 Mb (dogrywanie z CDka jest - przy CDx24 - praktycznie niewyczuwalne), albo 570 MB.

Ogólnie gra zapowiada się bardzo dobrze. Niecierpliwie czekam dnia premiery i mam nadzieję, że jednak w piątej części zanurzmy się w parującej dżungli Guadalcanal...

■

Close Combat 4: Battle of Bulge
Mindscape

Po lewej:
A tu widzicie nowość - screen taktyczny. Nie jest to zresztą jedyna innowacja w tej grze.

6 Z POLAKA!

Niska cena: 79 zł

„Na tropach..." to Twój najlepszy korepetytor z języka polskiego! Za cenę 2 nudnych godzin korepetycji dostaniesz ponad 150 godzin skutecznej nauki i doskonałej zabawy.
„Na tropach..." uczy j. polskiego na poziome szkoły podstawowej i gimnazjum. W programie znajdziesz 600 ciekawych i skutecznych ćwiczeń z gramatyki, ortografii i literatury, wypracowania, podręcznik, słowniki, zdjęcia, animacje i nagrania dźwiękowe.
We wszystkich testach i ćwiczeniach nacisk został położony na zagadnienia najczęściej wymagane od ucznia na lekcjach i egzaminach. Liczne testy usystematyzują Twoją wiedzę i przygotują do każdego sprawdzianu, a także egzaminu wstępnego.
Teraz już każdy dostanie „szóstkę"!

W ofercie również:
„Profesor..." to programy uczące języka angielskiego (Henry) i niemieckiego (Klaus) dla początkujących i średnio zaawansowanych.
„Słownictwo" - szybko i skutecznie nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów.
„Gramatyka" nauczy Cię prawidłowego stosowania najważniejszych konstrukcji wraz z wymową. Każdy „Profesor" to kilkanaście rodzajów ćwiczeń, 200 godzin nauki, Poradnik metodyczny, słownik, prosty interfejs.

EDGARD multimedia tel. (022) 857-44-32, 0601 33-18-50

Sprzedaż detaliczna: Empik, Geant, Vobis, Auchan, Extrapole, Media Markt, CD Projekt, Ard-Soft, Scanmet, PLAY, DHO.

WWW.EDGARD.COM.PL

Tzar

Jestem o-CAR-owany...

Nie wiem czy zauważyliście, że na świecie istnieją dwa rodzaje krajów: te, w których dobre gierki (tj. takie, o których głośno na świecie) powstają jak grzyby po deszczu, i takie, które są "growymi czarnymi dziurami". Naturalnie nie oczekuję tu, by np. Bangladesz, Albania czy Lesotho stały się nagle potentatami w tej branży. Ale czy ktoś, np. widział na oczy jakąś głośną gierkę z Belgii albo Włoch? Trudno więc określić, dlaczego w niektórych krajach powstają dobre gry, a w innych nie. Na pewno nie jest to w tym momencie kwestia uprzemysłowienia czy dochodu na głowę brutto. Przy czym to się ciągle zmienia. Od czasu do czasu zaskakiwani jesteśmy grami pochodzącymi z krajów, których dotąd nikt by nie podejrzewał, że mogą dołączyć do elitarnego grona pierwszoligowych gierkorobów.

JOSEPH

Nie dziwią nas już gry rodem z Rosji. Przestały dziwić gry stworzone w Czechach. A czy zaskoczy Was RTS, stworzony od A do Z w Bułgarii? Pewnie tak, choć w sumie nie powinien. Bułgarscy programiści nie są wcale tacy źli i mają głowy nie od parady. Przykładem choćby wirus Dark Avenger, który (o ile dobrze pamiętam) wyszedł spod ręki Bułgara i w swoim czasie błyskawicznie zmasakrował komputery na całym świecie, kpiąc z ówczesnych zabezpieczeń i programów antywirusowych. Teraz do programistów dołączyli zdolni graficy i scenarzyści. Efektem jest ciekawie zapowiadająca się gra o tytule Tzar (czasem też spotyka się pisownię Tsar), czyli: Car, Król, Władca - jak wolicie. (Wspominaliśmy o niej w newsach w poprzednim numerze CDA).

W pierwszej chwili myślałem, że jak każdy nie za duży naród z kompleksami, Bułgarzy, za pomocą tej gry, postanowili przekonać świat, że ich kultura jest... hoho! Albo i jeszcze bardziej starsza i bogatsza :). Oczekiwałem więc (analogicznie do polskich Polan czy ukraińskich Cossacs vel Kozaków) osadzenia akcji w przaśnej słowiańsko-zaściankowej scenerii i nasycenia jej elementami historii swego kraju. Oczekiwałem też podobnego do Polan poziomu realizacji. Nic bardziej mylnego. Bułgarzy nie mają kompleksów. Zrobili grę kosmopolityczną, nijak się mającą (może prócz tytułu) do wspomnianych słowiańskich realiów. Gdyby zmienić jej tytuł na np. Imperator czy Caesar oraz ukryć autorów pod angielsko brzmiącymi pseudonimami, nikt by się nie zorientował, że gra nie jest stworzona gdzieś w Silicon Valley czy Kalifornii. Pełne zawodowstwo, pełny profesjonalizm. Aż zazdrość bierze, gdy się porówna Tzara z przeciętną polską produkcją...

Czym tak naprawdę jest Tzar? Ano to rozbudowany RTS, wzbogacony o wątki handlowo-ekonomiczne, doprawiony szczyptą dyplomacji, osadzony w realiach fantasy. Jeśli Knights & Merchants oraz Age of Empires są wysoko na Twoim topie, to zrób tam też miejsce dla Tzara. To gra w podobnym klimacie, a kto wie czy pod tym albo innym względem nie lepsza od tych hitów... Nie da się jednak ukryć, że jego twórcy po nocach zagrywali się - poza wcześniej wymienionymi tytułami - w Warcrafta czy Total Annihilation. Nie są to może jakieś bezczelne "inspiracje" (czytaj: ordynarne plagiaty) - no, ale trochę to miejscami czuć... Dla mnie to jednak nie jest rażąca wada (jeśli w ogóle można to określić mianem wady).

Dawno dawno temu...

Żył sobie król, który panował szczęśliwie przez lat 50. To były dobre czasy - ale w końcu nic co dobre, nie może trwać wiecznie. Pojawiło się jakieś Zło i podbiło królestwo. Jego władca legł w bitwie. Zjednoczone pod berłem króla rozmaite rasy sklóciły się i zaczęły działać na własną rękę. Po 20 latach chaosu pojawił się na arenie dziejów jego syn, który musi odkryć, co przywiodło do zguby ojca, zwalczyć to i ponownie zjednoczyć królestwo, jako jego nowy car. Możecie mi wierzyć, że nie będzie to łatwe...

Świat

Ogólnie wszystko dzieje się w umownie potraktowanym średniowieczu. Uznanie i podziw budzi rozmiar map - rzędu 512x512 pól! Ziuu! Do wyboru są 3 rasy: Europejczycy, Azjaci, Arabowie - naturalnie wybór każdej z nich ma swoje wady i zalety. (Swoją drogą czemu od czasów Starcrafta w RTSach najczęściej występują 3 rasy?! Moda jaka, czy co?). Aby móc normalnie funkcjonować, musisz wydobywać/zdobywać, aż 8 różnych surowców (choć są ważniejsze i mniej ważne). Ponadto - jak to w RTS - budujemy, rozbudowujemy, tworzymy, szkolimy, stawiamy fortyfikacje, etc.

Imperium

Jak zawsze celem gry jest stworzenie Imperium, które zdominuje oponentów. Przy czym, w klasycznych RTSach robiło się to zwykle na siłę -

tj. wygrywał ten, kto budował więcej i szybciej struktur wojskowych. Tu jest troszkę inaczej, choćby z tej przyczyny, że istnieje kilka różnych dróg prowadzących do zwycięstwa. A są to: Droga Religii, Droga Magii, Droga Sławy oraz Droga Handlu i Siły. Jak się domyślacie, wybór każdej z dróg determinuje dalszą taktykę i strategię gracza.

Nie tylko wojna

W Tzarze możemy sobie pohandlować i pobawić się w dyplomację. Handel jest bardzo wskazany, gdyż zwykle część istotnych dla nas surowców znajduje się poza terenem naszego aktualnego Imperium. Warto tu wspomnieć, że handel wygląda inaczej w trybie multiplayer i single player. W tym pierwszym, dobra otrzymujemy natychmiast po dogadaniu się i wniesieniu opłaty. W single zaś, dostawa jest opóźniona o czas, jaki zajmuje dotarcie wysłanego karawaną towaru do gracza. Dyplomacja jest potraktowana troszkę po macoszemu... no, ale zawsze istnieje możliwość zawarcia jakiegoś paktu o nieagresji czy innego sojuszu. W każdym razie, bez dyplomacji - handlu nie będzie.

Militaria i bajery

Każda z ras ma swoją odrębną, dynamiczną kampanię. Co więcej, nie jest ona liniowa; wynik poprzedniego starcia modyfikuje założenia następnej misji. Każda nacja dysponuje 25 odmianami oddziałów. Można je grupować i ustawiać w rozmaite szyki. Swoją drogą nasi wrogowie mają całkiem niezłą AI. W miarę kolejnych starć, biorące w nich udział jednostki, nabierają bitewnego doświadczenia. A walczymy nie tylko na lądzie - istotnym elementem rozgrywki jest flota wojenna. W czasie starć odkryjemy też, że w Tzarze dodatkowo włączono wątki RPG. Jednak szczegóły tego rozwiązania pozwolę sobie odłożyć do czasu recenzji pełnej wersji. Zresztą, elementy RPG są wyczuwalne nie tylko podczas bitew... (choć tam najbardziej). Oprócz kampanii możemy grać w misje solowe tak na wybranej mapie, jak i na losowo wygenerowanej. W takim momencie mamy praktycznie pełną kontrolę nad założeniami misji - ustalamy sobie wszystko, co się nam zamarzy: od rasy, którą reprezentujemy - my i oponenci, poprzez wyjściową populację, aż po choćby obfitość złóż surowców naturalnych.

Wrażenia

Nie da się ukryć - miłe zaskoczenie. Trudno doczepić się do grafiki, sterowanie jest intuicyjne, menu rozplanowane z głową (a nawet możemy sobie skonfigurować jego położenie na ekranie!). Gra oferuje niezły stopień złożoności i co najmniej przyzwoitą AI komputera. Beta-wersja nie miała też jakichś ewidentnie rażących usterek czy niedoróbek; zapewne Bulgarzy - jako nieobyci ze światowymi trendami w produkcji gier - uczciwie i solidnie ją przetestowali. O oprawie dźwiękowej również nie mogę powiedzieć nic złego. Tzn. o efektach, bo muzyki jakoś nie mogłem się doszukać, a były obiecane audio-tracki. No, ale to właśnie urok bety w wersji 0.66... A i grywalność jest całkiem, całkiem... Naprawdę jestem pod wrażeniem!

Tzar - czy może Car?

Tzar - jak oficjalnie oświadczył polski dystrybutor - zostanie całkowicie spolszczony, a jego cena nie będzie przekraczała 70 zł. W momencie, gdy czytacie te słowa, gra powinna już być w sprzedaży.

Inne

Do gry dołączony jest edytor map, za pomocą którego możemy komponować własne misje i kampanie. Gra wymaga od gracza P166 MHz, 32 MB RAM, CDx4, Windows 95. W trybie multiplayer można walczyć w maksymalnie 8 osób. ■

Tzar: The Burden of the Crown
Haemimont/ CD Projekt http://www.haemimont.com

Atlantis 2

Powrót do krainy marzeń

Fani przygodówek mają coraz więcej powodów do radości. W poczekalni wydawców cierpliwie czekają (niektóre jeszcze znajdują się w fazie tworzenia) premiery trzy produkcje. The Longest Journey, Schizm oraz Atlantis II to tytuły, których nie powinien przeoczyć żaden szanujący się przygodówkowiec.

JASPIN

Najszybciej ze wszystkich trzech tytułów na rynku ukaże się ostatni z wymienionych, czyli Atlantis II, znany również jako sequel ongiś słynnej, porywającej przygodówki Atlantis. Olśniewającą oprawę graficzną zawdzięczamy przede wszystkim mistrzom gatunku, francuskim twórcom z firmy Cryo-Interactive. Kto by pomyślał, że nie tylko Amerykanie mogą stworzyć tak niesamowitą, na długo pozostającą w pamięci grafikę! A jednak, wystarczy dla udowodnienia tego faktu przypomnieć sobie wspomnianą Atlantis I, czy nieco już starsze trzy części Dragon Lore.

Po raz kolejny graficy z francuskiej firmy mają zamiar udowodnić swój talent i przedstawić go na "łamach" ich najnowszego produktu Atlantis 2. Jak to zwykle bywa w drugich i trzecich częściach znanego tytułu (czwarty przeważnie jest już trudny do przełknięcia i zalatuje naftaliną - to nie a propos TR IV! :)) wszystkie cechy zostają ulepszone, doszlifowane, zmienione, ewentualnie całkowicie zlikwidowane, zgodnie z życzeniami miłośników i fanów serii, bombardujących twórców e-mailami z tasiemcowymi listami swych życzeń oraz żądań. Bawiąc się w początkową wersję gry, nie mogłam oprzeć się wrażeniu, iż czeka na mnie w niedalekiej przyszłości (w momencie, gdy gra ukaże się na rynku) spędzenie kilku nocek zamiast w obłożonym puchatą pierzynką łóżeczku, na obleczonym czarnym materiałem, o pozornie ergonomicznym kształcie, krześle ustawionym na wprost monitora. Nie muszę chyba tłumaczyć, iż rozświetlać ekran w tych przyszłościowych chwilach będą kolejne wizje grafików z Cryo-Interactive...

To są (niestety) na razie moje pobożne nadzieje, istnieje jednak spore prawdopodobieństwo, iż się w znacznej części spełnią, sądząc po beta wersji, która wpadła w moje ręce i hulała sobie przez pewien wycinek czasu na redakcyjnym komputerze. Kompletna gra, podobnie jak w przypadku jedynki,

U dołu:
Pozorna cisza przed burzą. W każdym niemalże miejscu można natrafić na istotne wskazówki.

zawarta zostanie na czterech płytkach CD lub ewentualnie dla tych, co mają takie możliwości na jednym krążku DVD. Powyższa informacja od razu przywiodła mi na myśl nasz rodzimy produkt, całkowicie polską grę przygodową w stylu Myst oraz Riven, znaną z pewnością uważnym czytelnikom i miłośnikom gatunku pod tytułem Reah. Produkt ten również mieścił się na jednym DVD, wypełnionym po brzegi wspaniałą grafiką, renderowanymi postaciami oraz magnetyzującą muzyką, idealną jako akompaniament dla ciężkiej pracy szarych komórek podczas grania. Przypadek drugiej części Atlantis nie odbiega daleko od stylu Reah, przynajmniej jeśli chodzi o jej początkową beta testową fazę. Jakość grafiki nie powala z krzesła pod biurko, wszystko to już mieliśmy okazję oglądać w przypadku innych gierek o podobnym klimacie.

Mimo to sposób prezentacji giery na ekranie zmusza oczy do nieustannego, zachłannego wpatrywania się w ekran. Z każdym momentem grania rośnie głód na więcej i więcej bajecznie skomponowanych krajobrazów, wspaniale przedstawionych lokacji, ilustracji, jak ze wspanialych snów, marzeń czy baśni. Renderowane rękami fachowców, w pełnym 3D lokacje zdają się - mimo braku okularów, kasku do wirtualnej rzeczywistości czy innych podobnych cudeniek - otaczać grającego, wysysać w swoje wnętrza, przez długie godziny nie dając biedakowi szans wyjścia. Realizm zabawy stoi na wysokim

poziomie, co jest kolejnym argumentem za tym, iż grający może być stracony dla "ziemskiego świata" przez bardzo długi czas.

Dla formalności wspomnę, iż scenarzyści postanowili ponownie wykorzystać postać bohatera Setha, znajomego z pierwszej części, i "zatrudnić" do rozwiązywania kolejnej masy skomplikowanych misji, zadań, zagadek. I tym razem stawką gry jest istnienie światów i przywrócenie równowagi pomiędzy siłami Ciemności oraz Jasności (hi El General! :)), a jedynym człowiekiem, który jest w stanie w porządny sposób doprowadzić cały problem do pozytywnego zakończenia jest Seth, czyli gracz. Przesączona mistycyzmem fabula przeniesie nas do takich egzotycznych miejsc, jak Chiny, Tybet, Irlandia, Jukatan oraz mistyczne Shambala. Nie zabraknie również spotkań czwartego stopnia z demonami, tajemniczymi siłami oraz niezwykłymi ludźmi, którzy staną nam na pokrętnej i pełnej podstępów drodze do celu.

Techniczny bełkot może niewiele Wam powie i przywiedzie na myśl, jednak z pewnością będzie potwierdzeniem tego, co zdołałam wywnioskować i zawrzeć w tekście nieco wyżej.
Dlatego postaram się nie imponować Wam fachowym slangiem, a mówić tak, by dało radę coś z tego zrozumieć. Zatem: w świecie Atlantis 2 czeka na przejście kilkadziesiąt lokacji, umiejscowionych w pięciu całkowicie odmiennych czasoprzestrzeniach, przepytanie ponad 60 trójwymiarowych postaci oraz rozwiązanie 18 skomplikowanych, łamiących głowę zagadek. A do tego dojdzie wypełnienie po drodze kilku pobocznych zadań. Największą zapowiadającą się zmianą, jaka zajdzie w dwójce, to miły przeskok z fabuły liniowej na nieliniową, jak wiadomo, mającą niebywałe znaczenie w poziomie realizmu zabawy. Niestety, dowolność w kolejności rozwiązywania problemów nie idzie w parze ze swobodnym poruszaniem się po baśniowym świecie. Bohaterowi, którym poruszamy się po grze, wyznaczono ścieżki, po których może się przemieszczać, zatrzymywać tylko w określonych miejscach lokacji i

obracać jedynie w dozwolonych kierunkach. Niektórym być może takie rozwiązanie nieprzyjemnie dało się we znaki w poprzedniej części, więc ostrzegam, iż dwójka opiera się na tym samym "engine" chodzenia. Miłym dodatkiem - zamazującym nieco być może niedogodności związane z poruszaniem się - do całości, podnoszącym znacząco przyjemność grania, jest wspaniała synchronizacja mowy bohaterów z ich poruszającymi się ustami oraz ruchem całego ciała.

Pęd do lokalizacji wszystkiego, co się ukazuje na rynku, dodarł również z impetem do naszego kraju (niektórzy posłowie w sejmie, może zbyt mocno zagalopowali się w tych "spolszczeniach") i zgodnie z obietnicą naszego lokalnego dystrybutora, gra ma być w całości przerobiona na nasz rodzimy język. Miejmy nadzieję, iż poziom lokalizacji dorówna oryginałowi, którego fabula oraz KLIMAT w znacznym stopniu opiera się na tekście mówionym i czytanym ze zrozumieniem przez gracza. Przed fanami gatunku czeka na wypełnienie kolejna, wielka przygoda, wysokiej klasy, rozgrywająca się w bajecznych, egzotycznych światach. Pozostaje jedynie cierpliwie poczekać na pojawienie się w sklepikach kolorowego pudeleczka z widocznym nań napisem Atlantis 2. Radzę zawczasu przygotować spore zapasy w lodówce, przed rozpoczęciem zabawy.

U góry:
Zmiana otoczenia będzie dosyć częsta. Należy przygotować się na niezłą podróż.

Atlantis 2
Cryo-Interactive **http ://www.cryo-interactive.com**

CD-ACTION POLECAMY

The Nomad Soul

Wędrówki duszy

Na czym polega większość przygodówek? Otóż wcielamy się w jakiegoś kolesia, który albo siedzi w więzieniu i musi uratować swój świat przed okrutnym władcą, albo jako wielki bohater musi rozwikłać zagadkę plam na księżycu (może trochę upraszczam). Większość tego rodzaju gier łączy jedna cecha, która w niektórych momentach potrafi bardzo zniechęcić - mianowicie w wypadku śmierci naszej postaci - cześć pieśni, „load previous game" i gramy od nowa. Czy to nie jest wkurzające?

XAVIER

Agdyby tak w chwili śmierci nasza dusza mogła spokojnie opuścić martwe ciało i zawładnąć innym, aby dalej kontynuować grę? To by było całkiem przyjemne, prawda? Dawno nie grałem w przygodówkę. Po prostu były one dla mnie trochę za nudne, rzadko która miała na tyle ciekawy scenariusz, aby przytrzymać mnie na dłużej przed komputerem. Poza tym świat gry wydawał się być stworzony tylko dla jednego celu - aby nasz bohater mógł zostać jeszcze większym bohaterem i zdobyć jeszcze więcej niewieścich serc. Od jakiegoś czasu w Internecie było słychać o The Nomad Soul - nowej przygodówce firmy Eidos, która miała jakoby zrewolucjonizować gatunek i wprowadzić go w XXI wiek. Dobra, dobra, co druga gra według jej producenta ma zrewolucjonizować swój gatunek, więc do tego rodzaju tekstów byłem nastawiony raczej sceptycznie. Gra się wreszcie ukazała i miałem okazję sprawdzić przechwałki specjalistów Eidosa.

Brama do Piekła

Nie wiem kim jestem, co tu robię i czego chcą ode mnie ci wszyscy ludzie - te myśli nasunęły mi się zaraz po przybyciu do miasta Omikron, czyli głównego ośrodka cywilizacji na nieznanej planecie. Ściągnął mnie tam facet, który pojawił się na ekranie monitora i coś gadał o uratowaniu jego świata (zły znak!) oraz o tym, że ma mało czasu, a moja dusza musi zawładnąć jego ciałem, aby wykonać zadanie. Zgodziłem się szybko, po czym przeniosłem się (znaczy moja dusza w jego ciele) do innego świata. Wylądowałem w jakimś zaułku pełnym skrzyń i śmieci. Na dzień dobry znikąd pojawił się dziwny stwór, zdzielił mnie w buzie. I tyle pamiętam. Niezły początek - pomyślałem po ocknięciu się - może przynajmniej mają tu szybkie służby medyczne i zaraz pojawi się karetka z całym stadem miło nastawionych lekarzy i sanitariuszy? Gdzie tam. Zza skrzyń doszedł mnie huk i pojawił się przede mną wielki robot. „ Padłeś ofiarą przemocy. Jeśli źle się czujesz , idź do domu, zjedz coś, uzupełnij płyny w organizmie. W razie wstrząsów pourazowych, skontaktuj się z lekarzem psychiatrą. Policja miasta Omikron dziękuje za współpracę" - I koleś sobie poszedł. Niewiarygodne. Przez chwilę byłem oszołomiony troską służb miasta o zdrowie swoich obywateli. Ledwo kuśtykając, wyszedłem z zaułka, oczom moim ukazało się MIASTO. Nie tam jakieś miasto, ale prawdziwa metropolia pełna samochodów, motorów, spieszących się ludzi. Gdzie ja jestem i co ja tutaj robię? - te słowa cały czas cisnęły mi się na usta.

Historia nie z tej Ziemi

Tak się zaczęła moja przygoda w świecie Omikron - miejscu całkowicie obcym, gdzie na dodatek kompletnie nie wiedziałem kim jestem i co tu robię. Pamiętam, że ten facet z monitora (nazywał się Kay'l) mówił coś o swoim apartamencie, więc wezwałem taksówkę i pojechałem do domu. Tam, ku mojemu milemu zaskoczeniu, oczekiwała mnie piękna kobieta w skąpym stroju, która okazała się dziewczyną Kay'la. Facet miał niezły gust, trzeba mu to przyznać. Póki co nie zdradzałem jej, że nie jestem Kay'lem, tylko jakimś obcym facetem w jego ciele i jak się później okazało było warto ;). Z rzeczy znalezionych w swoim apartamencie i z rozmów z dziewczyną, dowiedziałem się co nieco o sobie i o tym co robię. Tu zaczyna się właściwa historia, która trzymała mnie przy komputerze przez całe godziny.

Nieśmiertelna dusza

Jak wspominałem na początku, irytował mnie fakt, że śmierć głównej postaci zwykle kończyła rozgrywkę. Tymczasem po wielu dramatycznych chwilach udało mi się przytrzymać Kay'la przy życiu, tylko musiałem się wydostać z jednego sektora miasta do drugiego. Przejścia do sektora strzegł Meca - robot policyjny, taki sam, jak ten, który mnie poinformował o tym, że dostałem niezłe wciry na samym początku. Takie roboty są uzbrojone po zęby (stylem przypominają tego białego z Robocopa) i nie warto z nimi zadzierać. Podałem temu przy bramie przepustkę i czekałem, aż usłużnie otworzy wejście. Tu, aby być uczciwym, muszę dodać, że miałem lekko nieczyste sumienie. W przeciągu ostatnich 10 godzin uśpiłem mojego szefa kawą ze środkami nasennymi, byłem podejrzany o zamordowanie kolegi, jako ostatni widziałem tancerkę z klubu go-go przed jej śmiercią i w ogóle wielu ludzi pragnęło mojej śmierci. Tymczasem robot z wyrazem twarzy, jakiego nie powstydziłby się kuchenny piec, przypatrywał mi się uważnie i.....BAM - jeden strzał prosto w serce. Koniec - pomyślałem, ale co ja zrobiłem źle? Na tym sprawa się jednak nie zakończyła. Moje ciało przetransportowano do kostnicy i tam jedna pielęgniarka zaczęła się zabierać do sekcji zwłok (brrr). Dotknęła martwego ciała i momentalnie mój duch zawładną jej umysłem i ciałem. Niesamowita sprawa - grałem teraz łysą, filigranową pielęgniarką. Reguła ta potwierdzała się jeszcze wiele razy. W razie śmierci, przechodzi w tego, kto pierwszy dotknął nieżywego ciała. Tylko w jednym przypadku śmierci nic już nam nie pomoże - ale o tym musicie przekonać się sami.

Moje miasto

Jedna rzecz zafascynowała mnie bezgranicznie - miasto, w którym zaczynamy naszą eskapadę. Jest ono ogromne i niewiarygodnie wspaniale zaprojektowane. Wszystko w pełnym 3D, ze wszystkim dobrodziejstwami dopalaczy, jakie tylko znamy. To jednak nie tylko grafika mnie tak mile zaskoczyła. Miasto żyje swoim własnym życiem. Mamy supermarkety, bary, restauracje, kluby ze striptisem, peep-showy, sklepy z bronią, księgarnie, apteki, kwaterę główną policji, świątynie i sexshopy. Ulicami jeżdżą taksówki i samochody, po chodnikach chodzą ludzie, jakaś

para całuje się na ławce, jeden koleś wiąże buty przy murku, a ktoś bez sensu wpatruje się w wystawę sklepową.
Wszystko można odwiedzić, kupić co trzeba - liczy się tylko kasa. Dla materialistów, którym pieniądz jest najdroższy, przygotowano ciekawą możliwość zarobku. W niektórych sklepach można znaleźć ulotki informujące o arenie walk, gdzie walcząc można zarabiać kupę forsy. Ponieważ taki proceder jest nielegalny, trzeba podać odpowiednie hasło i ukryte wejście samo się otwiera. Mijamy jedną parę drzwi, drugą, po czym bezpośrednio wchodzimy na arenę. Wokół na trybunach skanduje tłum żądny krwi, wielkie wrota naprzeciwko się otwierają i wychodzi nasz przeciwnik. Walka odbywa się w podobnym stylu, jak w grach typu Virtua Fighter czy Tekken - nasza postać ma do wyboru całą masę ciosów, kombosów, rzutów i kończących uderzeń. Jeżeli jesteście ciency, warto poćwiczyć w apartamencie Kay'la na sali treningowej.

Dla relaksu można wpaść od czasu do czasu do baru czy restauracji. W niektórych barach tańczą dziewczyny przy drążkach, w innych napotkamy zespół Dream Flyers, dający swój koncert. Dream Flyers, to nic innego, jak David Bowie z zespołem. Podczas całej gry będziemy mogli usłyszeć osiem utworów z jego najnowszej płyty „hours". W innym sektorze miasta, kilka dni później zespół jest już ścigany przez cenzurę, więc koncert daje w ukrytych miejscach. Nieźle się trzeba naszukać, aby przykładowo odwiedzić koncert w Opuszczonej Łaźni. Bowie skomponował muzykę do całej gry, więc jego twórczość będzie towarzyszyła nam cały czas.

Miasto to także przemoc. Raz dostałem zadanie aresztowania handlarza bronią, który był jednocześnie barmanem w jednej takiej spelunie. Wchodzę do środka, cisza. Podchodzę do baru i patrzę na barmana - mojego poszukiwanego. Facet o typowej aparycji bandziora, ciężki chód, równie ciężki pomysłunek. „Idziesz ze mną koleś, tylko nie stawiaj oporu, bo będzie źle" - powiedziałem twardo i czekałem na rozwój sytuacji. Podczas mojego monologu czterech facetów siedzących przy barze, wyciągnęło broń i znacząco położyło ją na kontuarze. Czas stanął w miejscu, potem wszystko działo się jak w westernach. Barman do mnie strzelił, ale mnie już nie było na linii strzału, tylko przeturlałem się w bok, wyciągnąłem swój pistolet i zaczęło się. W tym momencie akcja gry pokazana zostaje w trybie fpp, czyli jak w Quake'u czy Unreal'u. Faceci strzelają, krzyczą, barman coś wrzeszczy - pora to zakończyć. Pięć naboi, pięć trupów. Akcja zakończona. Kolejna moja sławna strzelanina miała miejsce w supermarkecie. Kilku zamaskowanych terrorystów wzięło zakładników i czekało na pieniądze. Wpadam do środka. Od razu przy wejściu jeden bandzior czekał na mnie z zakładnikiem, więc, niestety, zakładnik zginął. Robię unik, strzał i terrorysta już leży. Potem małe szaleństwo po całym sklepie, gdzie od moich kul ginie kilkunastu złych chłopców. Nagle podbiega do mnie spanikowany sprzedawca - „Ich szef jest na dole, proszę uważać, bo on jest najgorszy". Zbiegam na dół, tam zza skrzyń wyskakuje na mnie wróg. Tę sprawę trzeba załatwić „ręcznie". Zaczynamy się bić. Facet jest niezły w te klocki. Rzuca mną o ścianę, trzeba coś zrobić. Cios, kop, cios w twarz, rzut o podłogę. Wygrałem.

To co najważniejsze.

Najlepsze w tym wszystkim jest to, że niektórzy ludzie, których spotkasz w mieście wiedzą, że jesteś graczem i grasz w tej chwili w grę Nomad Soul. Jest to nieodłączny element scenariusza, który powoli odsłania przed tobą tajemnice miasta, pokazuje skorumpowanie rządu i ciemne strony naszej osobowości. W grze bohaterem nie jest jakiś tam John czy Adam, który, jako oficer floty, musi uratować swoją kobietę przed lepkimi łapami złoczyńców. Bohaterem gry Nomad Soul jest nasza dusza, która od czasu do czasu musi zmienić ciało, które zamieszkuje. Z pewnych względów musimy dowiedzieć się kim był nasz obecny gospodarz i co robił, bo to nam może pomóc w naszej misji.

Pozostaje mi tylko powiedzieć kilka słów o grafice i muzyce. Grafika 3D pokazuje swe pazury dopiero po zastosowaniu dopalacza 3D i to dobrej klasy. Wykorzystano chyba wszystkie możliwe efekty Direct3D, OpenGL czy Glide. I to wykorzystano je ze znakomitym efektem. Dla pełnego obrazu z wszystkimi efektami nastawionymi na maxa, i przy rozdzielczości 600x800, potrzebny będzie BARDZO dobry sprzęt. Już mówię, że moje PII 350 z Rivą TNT nie wystarczało do uzyskania bezbłędnej płynności. Powiem wam szczerze, że choćby dla zobaczenia miasta na pełnych detalach, warto jest chociaż na chwilę zapomnieć o „skakaniu" grafiki. Muzyka została skomponowana specjalnie na potrzeby gry przez Davida Bowie. Utwory z płyty wysłuchamy w barach i podczas intro, w czasie gry będą nam towarzyszyć dynamiczne dźwięki idealnie wpasowywujące się w atmosferę, przesiąkniętego korupcją i złem miasta.

Nomad Soul to nie jest zwykła przygodówka. To jest coś więcej. Nie ukrywam, że jest to gra dla tych, którzy umieją docenić świetny scenariusz i finezyjny rozwój akcji, a nie tylko efekty graficzne i superbronie, jakimi może się posługiwać bohater. Tu stawką jest wolność naszej duszy, więc uważajcie, co robicie. ■

INFO CD-ACTION

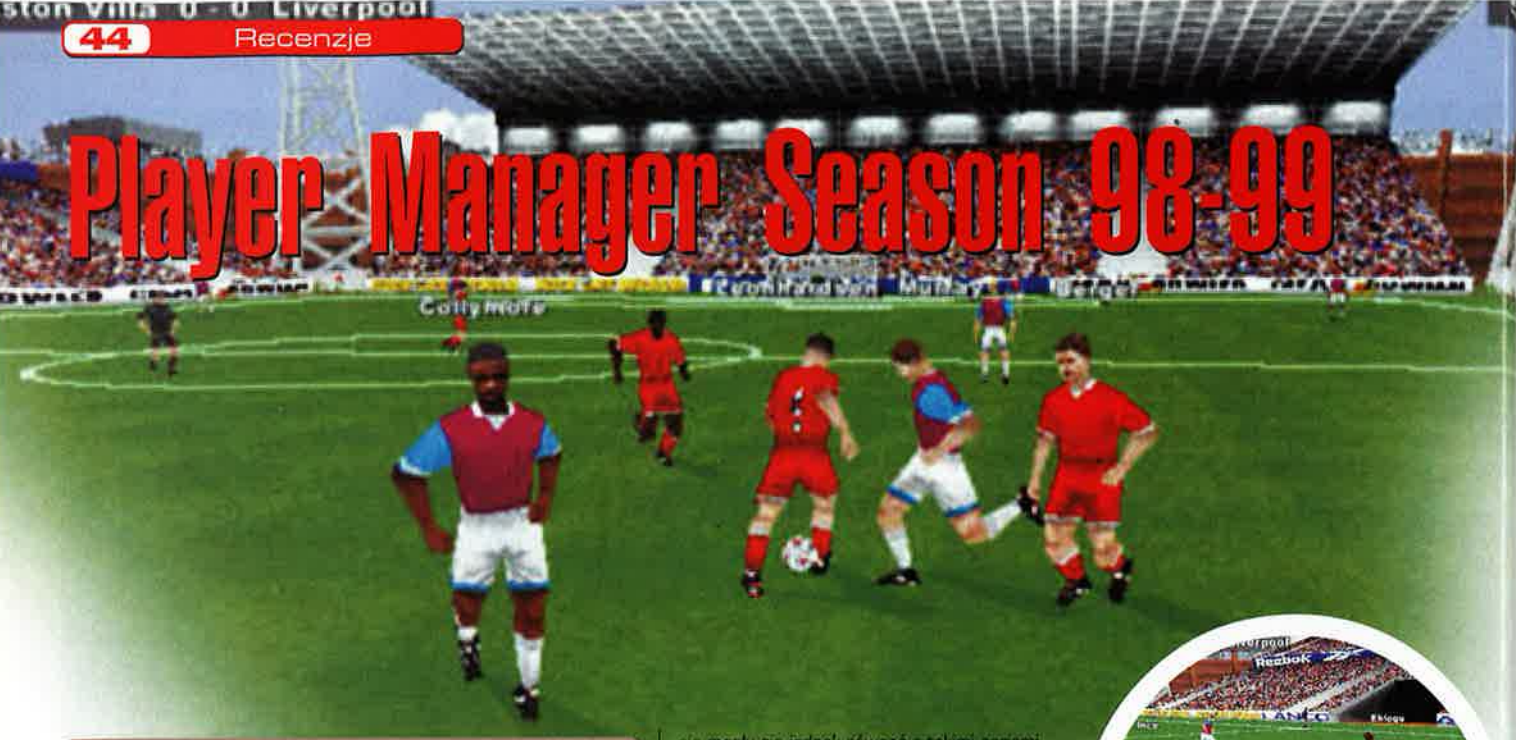
Producent:	Eidos Interactive
Dystrybutor:	Mirage tel. (022) 615 1551
Internet:	http://www.eidos.co.uk
Wymagania:	P 233MHz (polecane PII 350MHz), 32 MB RAM (polecane 64MB), DirectX 6.1, polecana karta 3D
Akcelerator:	tak

Ocena: 9

Plusy:
- fantastyczna grafika
- wygląd i sposób poruszania się postaci
- ogrom i złożoność miasta
- frapujący scenariusz
- rozbudowany tryb walki wręcz
- zmiana widoku na tryb fpp podczas strzelaniu
- nieśmiertelność
- muzyka

Minusy:
- wymagania przy maksymalnych detalach
- nie każdemu może się podobać system save'owania

Player Manager Season 98-99



Piłka w grze

Jeszcze nie tak dawno byłem niemal przekonany, że menedżerami piłkarskimi zajmują się tylko ortodoksyjni fanatycy. Do takiego wniosku skłaniała mnie obserwacja znajomych graczy. Poza nielicznymi wyjątkami, wszyscy oni gardzili menedżerami. Nawet sławnym Championship Manager 97/98. I oto kilka miesięcy temu na półki sklepowe, niczym tornado wtargnęła trzecia część CM, przebojem zdobywając serca graczy.

ELD

Fanatyzm to jedyne słowo, które przychodzi mi na myśl, obserwując manię, jaka ogarnęła światek komputerowy po ukazaniu się CM 3. Nawet w naszym kraju, w którym piłka nożna reprezentuje tę samą klasę, co w Ugandzie, a środowisko toczy sędziowska pospołu z działaczami korupcja, zaczęły wyrastać jak grzyby po deszczu gildy fanów, grupy dyskusyjne, kanał IRC czy nawet pisma poświęcone CM. Wszystko to sprowadza się do jednego: wśród nas żyje całkiem spora rzesza maniaków gier menedżerskich. I niech mi teraz ktoś powie, iż menedżery do gry kierowane są wyłącznie do małego grona odbiorców (a taka opinia panuje wśród moich redakcyjnych kolegów i koleżanek). Skoro zatem jest popyt na tego rodzaju gry, to jest rzeczą logiczną, że będą powstawały kolejne menedżery. Jednym z nich jest właśnie Player Manager Season 98-99.

Tytuł ten z pewnością nie jest Wam obcy. Firma Anco już od kilku lat bezskutecznie dobija się do menedżerskiej ekstraklasy. Owszem, poprzednie części Player Manager były całkiem niezłe, ale nie mogły się jednak równać z takimi serianami, jak wspomniany CM, Premier Manager czy Ultimate Soccer Manager. Jednak życie polega na ciągłym dążeniu do perfekcji, zatem nie zdziwiło mnie pudełko znalezione na biurku, a opatrzone napisem Player Manager Season 98-99. Jako że screeny zamieszczone na nim były zachęcające, to czym prędzej wsunąłem cedeka w otchłań napędu CD-Rom. Zaraz na początku spotkało mnie jednak małe rozczarowanie. Co jest? Tylko można pograć w ligę angielską lub szkocką? Niestety to szczera prawda. W zasadzie nic do tych obu lig nie mam, ale jak sobie przypomnę, te szesnaście lig w CM 3 to... sami rozumiecie. Co prawda bardzo dobry Premier Manager też tylko oferuje ligi wyspiarskie, ale nazywa się przecież Premier. Pierwszy minus dla Player Manager Season 98-99.

Na szczęście, dalej jest już o wiele lepiej. Przede wszystkim sam interfejs powoduje, że w Player Managera gra się nad wyraz sympatycznie. W zasadzie ten interfejs można określić jako mieszankę interfejsu CM oraz USM, ze wskazaniem na ten drugi. Oznacza to, że u góry ekranu mamy pasek, gdzie klikając możemy dotrzeć w każde miejsce. Podobnie jak z intefejsem ma się sprawa z graniem. Jak dla mnie, to można zarzucić Player Manager właśnie mały stopień zamotania. Jak wiecie, ja uwielbiam skomplikowane menedżery, w których mogę mieć pełną kontrolę nad klubem. Od kupowania meczów (klania się USM), po sprzedaż hot dogów. To się wtedy nazywa pełny profesjonalizm. Niestety, w Player Manager bardziej jesteśmy trenerem niż menedżerem, a nasze obowiązki ograniczają się do trenowania zespołu, ustalania składu i taktyki oraz rozbudowy stadionu. Niezbyt to wiele, ale z drugiej strony przecież CM 3 oferuje nam podobne rozwiązanie i jakoś nikt nie narzeka. Może jednak gracze wolą takie mniej

skomplikowane menedżery? Mi najbardziej brakuje w tym wszystkim możliwości przyciągania sponsorów oraz ustalania cen biletów. Chociaż w takim małym stopniu chciałbym mieć kontrolę nad tym, co robię. Mówi się jednak trudno i gra się dalej ;).

Opcje czysto trenerskie także nie są zbyt skomplikowane, nawet dla początkujących adeptów sztuki menedżerskiej. Ustawień taktycznych jest zaledwie kilkanaście. Można, co prawda tak jak w CM czy USM, wymyślić coś swojego, ale dla leniwych jest trochę za mało ustawień. Poza tym zespół jak i zawodników indywidualnie można ustawić, aby grali długimi piłkami, strzelali z każdej pozycji, grali skrzydłami, etc. Słowem standard. Podobnie ma się rzecz z treningiem. Jest on totalnie nieskomplikowany i prosty w obsłudze. Dzieli się on na zespołowy i indywidualny. W zespołowym trenujemy cztery walory piłkarskie: Teamwork (Tactics, Runs, Control), Skills (Defence, Midfiled, Attacking), Dead Ball (Corners, Free Kicks, Penalties) oraz Fitness (Extra Training, Take A Brake). Każdy z nich należy umiejętnie rozłożyć, aby nasz zespół efektywnie grał. Chociaż szczerze powiedziawszy,

U dołu:
Jak na menedżera to animacje są bardzo ładne

INFO CD-ACTION

Producent: Anco
Dystrybutor: Coda S.M.G. Polska
Internet: http://www.anco.co.uk
Wymagania: 486/66, 16 RAM, DOS 5.0 lub Win 95/98, karta muzyczna, instalka: 35 MB
Akcelerator: nie

nie zauważyłem, aż tak wiernego oddziaływania tego treningu na wyniki zespołu. Jeszcze prostszy jest trening indywidualny. Ogranicza się on do procentowego wyznaczenia naszym podopiecznym, co mają trenować. Bramkarzy (Keeping), obronę (Defence), pomoc (Midfield), atak (Forward), kondycję (Fitness) albo dać piłkarzom wolne (Rest). W sumie zarówno trening jak i ustawienia taktyczne są banalnie proste, niczym warszawska trasa WZ ;).

Grafika za to z pewnością zasługuje na dużego plusa. Co prawda, nie jest ona w menedżerach rzeczą najważniejszą, ale ostatnio zauważyłem, iż programiści przywiązują do niej coraz to większą uwagę. Chyba doszli oni do słusznego wniosku, że nie samym główkowaniem człowiek żyje i czasami lubi też zawiesić na czymś oko. Grafa menusów kojarzy mi się chyba prawidłowo z CM 3. Widać chłopaki z Anco zapatrzyli się w dzieło Sports Interactive, ale nie oznacza to żadnego przestępstwa. Wręcz przeciwnie. Player Manager Season 98-99 wygląda dzięki temu nad wyraz przyjemnie. Jeszcze lepiej prezentują się animacje spotkań. Jeżeli oczywiście wybierzemy taką możliwość, bo oprócz oglądania meczów (Watch) można wybrać również Commentary lub Highlights. Commentary przedstawia nam spotkania w identyczny sposób jak w serii CM, czyli na ekranie pojawia się pasek z opisaną sytuacją na boisku. Opis ten nie jest może tak szczegółowy jak w grze Sports Interactive, ale spełnia swoje zadanie i jesteśmy na bieżąco informowani, co dzieje się na murawie. Highlights to coś pośredniego między komentarzem, a oglądaniem spotkań. Komputer wyświetla nam najciekawsze fragmenty spotkania, czyli sytuacje zakończone bramkami, kartkami, kontuzjami, etc. Polecam właśnie to rozwiązanie jako najbardziej optymalne. I wreszcie oglądanie spotkań. Śmiem zaryzykować stwierdzenie, że te animacje są najlepsze spośród wszystkich menedżerów. Ładnie wyglądające i poruszające się postacie piłkarzy mogą spokojnie rywalizować z niektórymi piłkami kopanymi. Akcje są w miarę nieschematyczne, a to jest, jak powszechnie wiadomo, bolączka wielu menedżerów, gdy musimy oglądać stale powtarzające się sytuacje. Mecz można również oglądać z kilku kamer, co już było stosowane w innych menedżerach, ale dopiero w Player Manager kamery pracują w sposób w pełni zadawalający. Za grafikę Player Manager otrzymuje ode mnie sporego plusika. Za to nie ma za bardzo co pisać o muzyce i dźwięku, aczkolwiek do tego już dawno powinni się przyzwyczaić domorośli menedżerowie. Muzyka wszak jest tylko dodatkiem do główkowania ;).

Po kilku dniach żmudnego giercowania doszedłem do wniosku, że chyba jednak Player Manager wreszcie dobił się do ekstraklasy menedżerow. Odstaje on, co prawda zdecydowanie od doskonałego (wręcz idealnego) CM 3, ale z powodzenie może powalczyć z USM czy Premier Manager. Polecam go zwłaszcza początkującym, gdyż jest on dopracowany graficznie, ma prosty w obsłudze interfejs oraz jest mało skomplikowany. Każdy sobie z nim poradzi. Natomiast raczej odradzam go doświadczonym menedżerom, którzy tak jak ja lubią zamotane gierki tego typu. Brakuje jej bardziej rozbudowanych opcji kierowania klubem, zbyt łatwo się wygrywa (to akurat minus dla ambitnych ;)), w grze zawarte są tylko dwie ligi, a w dodatku składy drużyn są z zeszłego sezonu. Maniacy, co najwyżej mogą sobie pograć z ciekawości i dla odpoczynku od CM 3. A powinni się oni z nią zapoznać, chociażby ze względu na przystępną cenę, wynoszącą równo 49 złotych. Nie ma co się zatem zastanawiać, tylko trzeba sięgnąć po Player Manager Season 98-99 i samemu przekonać się o walorach tego menedżera. Tym bardziej, że na CM 4 chyba przyjdzie nam jakiś czas poczekać ;).

Ocena: 7

Plusy:
- bardzo ładne animacje...
- ...oraz przyjemna dla oka grafa
- miły interfejs
- całkiem nieźle rozbudowany
- bardzo niskie wymagania sprzętowe
- przystępna cena

Minusy:
- tylko ligi angielskie i szkockie
- w porównaniu do CM 3 jednak wszystkiego jest za mało
- składy z zeszłego sezonu
- trochę zbyt łatwo się wygrywa
- chyba zbyt mało zamotane

GTA 2

Zemsta uczciwości

Nigdy bym się nie spodziewał, że stara zasada markiza La Rocheaufoulcault, który powiadał, że kiedy się nie wie, jak postępować, trzeba postępować przyzwoicie, sprawdzi się w grach komputerowych, a jednak... jest w tym coś. Nigdy bym też nie zgodził się z twierdzeniem, że w grach komputerowych może się sprawdzić kopernikańskie twierdzenie o monecie - to, że na dłuższą metę gorszy pieniądz wypiera z rynku lepszy. Zamiłowanie do zła i rozmaitych paskudztw, skrzętnie oczywiście przez nas ukrywane na dnie duszy, któremu możemy bezkarnie dać upust przed ekranem kompa, zaowocowało wreszcie w nieoczekiwany sposób, który sprawił, że uderzyłem się w piersi. Ale do rzeczy....

ANAKHA S.I.

Jakiś czas temu, hitem sezonu była taka gra (GTA), w której wcielałeś się, zajączku, w rolę bandyty, ciągle narażającego na straty fundusze ubezpieczeniowe, kradnącego ludziom samochody i przy okazji nabijającego kiesę stomatologom (bo podczas przekazywania samochodu klient tracił uzębienie). Nasz bohater mógł albo wykonywać określone sprawunki dla gangu (których charakter ograniczony był mocno denną perspektywą przedstawiania), albo wpadał po prostu w szał miejski, rozjeżdżając wszędzie dookoła ludzi i wysadzając w powietrze przejeżdżające autobusy szkolne. Oczywiście, po pewnym czasie pojawiały się gliny, i wtedy można było grzać do bardziej już stawiającego opór mięsa armatniego. Wybór charakteru rozgrywki zależał od upodobań użytkownika gry. Trzeba niejako zauważyć, że wybranie tego drugiego sposobu uniemożliwiało nam awans do kolejnych miast, gdyż droga do owych wiodła jedynie przez pracę dla bossów mafijnych. Gierka owa cieszyła się sporą popularnością (ku mojemu niezmiernemu zdziwieniu).

Dość rzec, że nie była to moja ulubiona gra. Dlaczego? Ano dlatego, że ustawiono ją w grafice takiej, że urągała wszelkiej przyzwoitości. Tak przedstawione samochodziki i widok ulic był charakterystyczny dla pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych - a teraz, jakby się kto pytał, mamy koniec drugiej. Wszyscy, powodowani brzydkiego pochodzenia uciechą, bawili się w złodziejów samochodu, nie zwracając uwagi na to, że sprzedano im towar zasługujący w najlepszym razie na pogardliwe wzruszenie ramion. No, ale de biustibus... czy jakoś tak...Gusta nie podlegają dyskusji.

Teraz do naszych kompów i czytników puka druga część owej produkcji. Pomyślałby kto, że po takiej przerwie autorzy pomyślą nad jakimiś nowymi i wciągającymi ulepszeniami. Że np. miasto, w którym rozgrywa się gra, będzie przedstawione w 3D (jak ostatnio w "Driverze"). Ale nie. Sposób przedstawiania grafiki nie uległ zmianie, została jedynie dodana obsługa akceleratora (dobrze, że chociaż o tym pamiętali, choć diabli wiedzą, co z tego wynikło). Grafika znów jest nienaturalna - kto z nas ogląda miasto z lotu ptaka - chyba tylko pilot policyjnego helikoptera! Treścią gry jest znów to samo - podejdź do krawężnika, zatrzymaj jakiś przejeżdżający samochód, daj właścicielowi w zęby, odbierz zlecenie i do roboty. Jednym z niewielu urozmaiceń jest fakt, że w mieście urzędują teraz trzy gangi (rodzimego chowu anglosascy opryszkowie niejakiego Big Erfa,

U dołu:
Ludzie popatrzcie na tę grafikę. A potem na kalendarz. Czy aby na pewno jest rok 1999?

Narkokapakistańczycy i japońscy gangsterzy bez małych palców, za to wytatuowani od pięt po czubku uszu - yakuza), do ciebie zaś należy wybór, dla którego będziesz pracował. Rzecz jasna, pozostałym się to nie spodoba i po pewnym czasie zaczynają na ciebie nasyłać różnych typów spod bardzo ciemnej gwiazdy.

Można też nie zglaszać akcesu do żadnego i po prostu niszcząc wszystko dookoła, czekać na panów w niebieskich mundurkach. Gra nie ma więc przebiegu liniowego choć oczywiście są pewne kluczowe zlecenia, bez których ani rusz dalej. Po przegranej ostatecznie, lecz owocującej we fruwające wszędzie kawałki ciał i pogiętego metalu, walce, zostajemy ujęci. Panowie policjanci są wyrozumiali. Też uczyli się matematyki w liceum (albo i nie). Za zastrzelenie stu osób i tyluż samo gliniarzy, biorą do samochodu, pytają jak leci i wyrzucają w innej części miasta, abyśmy mogli zacząć cały procedor od nowa. Realizm tej sytuacji zwala mnie z nóg. Programiści też byli wyrozumiali, bo w niektórych miejscach miasta potworzyli lokacje, w których rosną na betonie pistolety, karabiny Uzi i apteczki medyczne, żeby nam przypadkiem środków do zadawania innym śmierci (i leczenia siebie samego) nie zabrakło.

Słowem - jeżeli ktoś lubił część poprzednią, to dwójkę powinien kupić, bo będzie czuł się jak w domu (ale trochę nieswojo, gdyż chyba trochę wydymany tym, że za tyle kasy nabył prawie ten sam produkt, co jakiś czas temu). Zaś jeżeli ktoś będzie miał do części pierwszej stosunek taki jak ja, tj. ambiwalentny z odchyłką ku negatywnemu, to możecie sobie tę produkcję spokojnie darować, bo autorzy zostawili inwencję na nocnym stoliku i niczego nowego w niej nie zawarli.

Ulepszona została oprawa dźwiękowa - odgłosy wybuchów, huk ognia plonących wozów, zgrzyt karoserii są bardzo naturalistyczne i jeżeli puścisz to wszystko nieco głośniej, to twoje mieszkanie dorobi się wśród sąsiadów złej sławy, a jak się postarasz, to i chłopcy UOP-cy do ciebie mogą zajrzeć. Niezłe są też fragmenty audycji muzycznych, jakie można sobie puścić ze (skradzionego, a jakże) komuś radia. Nie sądzę jednak, by tym razem gra była warta świeczki.

A jak się to wszystko ma do moich biadań na wstępie? Ano tak, że gdyby gracze, zamiast ulegać dość w końcu niskiej przyjemności pościgania się z policjantami i rozwalenia kilku innych wozów bez prawnych konsekwencji, potraktowali GTA jak na to zasługuje... Jak? Ano jak niesmaczny żart (w sytuacji, kiedy (choćby) seria NFS pokazała nam, jak fascynujące - i piękne graficznie! - mogą być miejskie gonitwy samochodowe). Prezentowanie graczom czegoś, co wygląda na koszmarek skacowanego dyżurnego ruchu Komendy Policji, zasługuje na kilkunastominutowe, pełne dezaprobaty buczenie i na nic więcej. Zafascynowaliśmy się nieprawością... No dobrze, ale czemu pozwoliliśmy ją sobie sprzedać w tak kiepskiej oprawie? Tylko dla dość w końcu przerwotnej chęci bycia ZŁYM facetem, który żyje po niewłaściwej stronie prawa? No to sięgnij bracie po "Kingpina", a jeśli chcesz się brzydko bawić samochodem, to weź "Drivera". Jednym z pierwszych przykazań twórców gier komputerowych powinno się stać "Nie będziesz używał trójwymiarowego dopalacza nadaremno". Zupełnie nie rozumiem, po co tu 3Dfx, tego typu zabawy mogła wytrzymać i stara VESA. Jestem ekstremistą - nie mam nic przeciwko łajdactwu, ale niech to będzie łajdactwo przyzwoicie mi serwowane. ■

INFO CD-ACTION

Producent: DMA Design
Dystrybutor: Play It 018 4440560
Internet: http://www.xxx
Wymagania: P200, DirectX 6.1, 32 MB RAM, karta muzyczna
Akcelerator: wskazany

Demo na CD 11/99

Ocena: 5

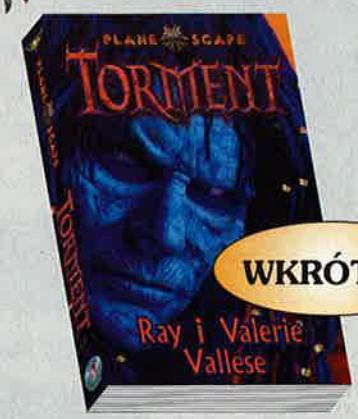
Plusy:
- niezła oprawa dźwiękowa, czepliwe melodyjki z radia...

Minusy:
- podła i z lekceważeniem obowiązujących dziś reguł stworzona grafika.

RZECZYWISTOŚĆ

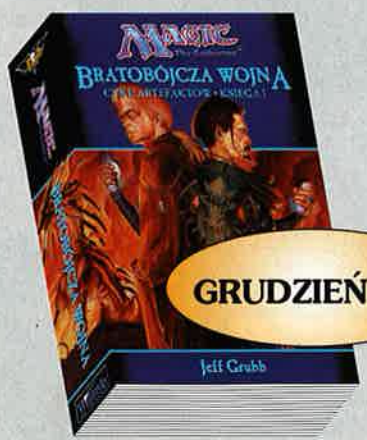
PLANESCAPE™

JUŻ W SPRZEDAŻY

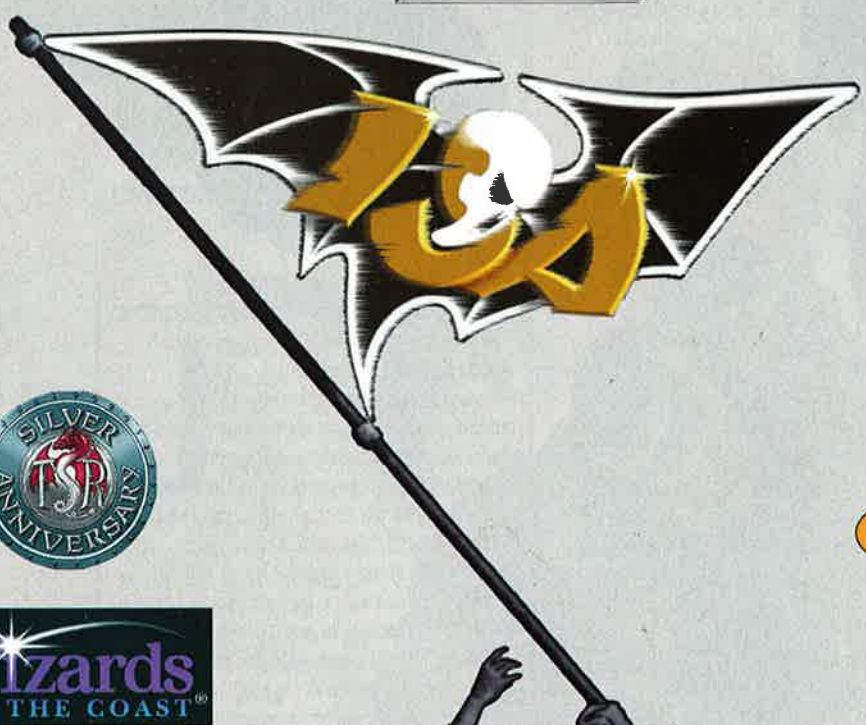


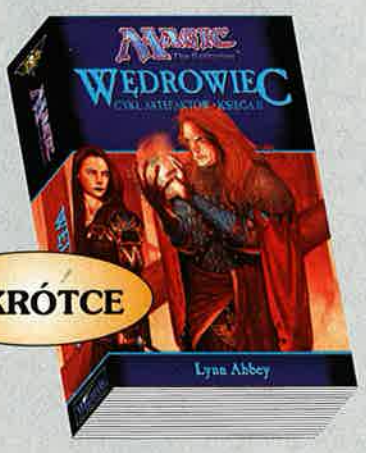
WKRÓTCE

MAGIC The Gathering®



GRUDZIEŃ '99





WKRÓTCE

SILVER ANNIVERSARY TSR

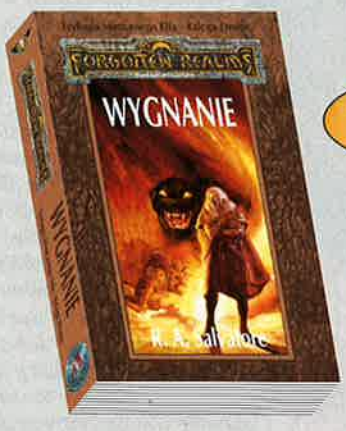
Wizards OF THE COAST®

MAGIC: THE GATHERING oraz logo Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
FORGOTTEN REALMS oraz logo TSR Silver Anniversary są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmyTSR, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
PLANESCAPE jest znakiem handlowym firmy TSR, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
TSR jest częścią Wizards of the Coast, Inc.

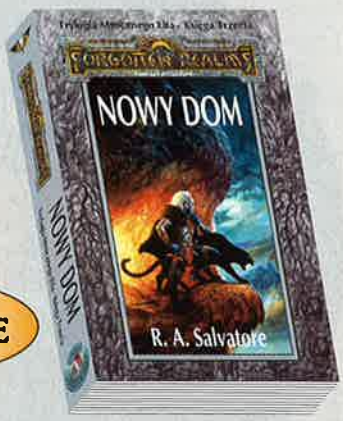
POKONANA

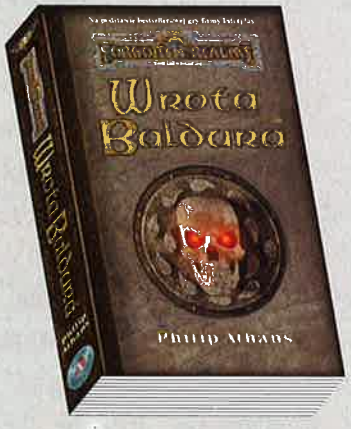
GRUDZIEŃ '99

FORGOTTEN REALMS



WKRÓTCE





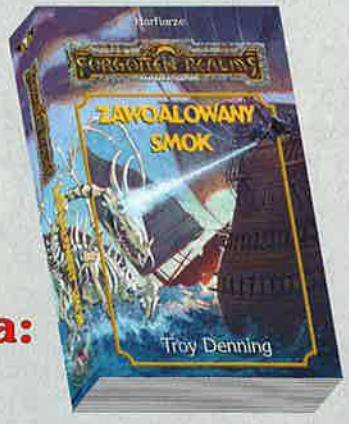
JUŻ W SPRZEDAŻY

O nasze książki pytaj

w salonach EMPiK

i księgarniach

na terenie całego kraju



Sprzedaż wysyłkowa:

www.isa.pl

(0-22) 634-47-90

Menedżer dla menedżerów

Jakieś dwa lata temu wielce szanowana, za swoje sportówki, stajnia EA Sports postanowiła zaistnieć na rynku menedżerów piłkarskich. Jak postanowiła, tak i uczyniła. Niestety, dwie pierwsze odsłony menedżerów z nalepką EA Sports okazały się kompletną klapą. Jedyne za co mogę je wyróżnić to grafika. Niestety cała reszta, czyli opcje menedżerskie były delikatnie mówiąc słabiutkie, aby nie powiedzieć prymitywne.

ELD

I oto po raz kolejny przyszło mi się zmierzyć z tak nie lubianym przeze mnie menedżerem, jakim bez wątpienia jest The F.A. Premier League Manager, tym razem opatrzony cyferką 2000. Zgrzytając moimi dziurawymi zębami, odpaliłem z dużą niechęcią Premier League 2000 i po oglądnięciu demka (niezłe, niezle, nienajgorsze ;)) trafiłem do ładnie prezentujących się menusów. Pełen obaw (pomny poprzedniej części) nacisnąłem na ikonkę, oznaczającą nową grę.

Jakby na to nie patrzeć, jedną ze słabości zeszłorocznej odsłony Premier League Manager była możliwość gry tylko w ligę angielską. Ale widocznie programiści również doszli do wniosku, iż menedżer, w którym można pograć tylko w jednej lidze, z góry jest skazany na klęskę. Dlatego też tym razem możemy pograć w 23 ligach z ośmiu najlepszych piłkarsko państw naszego kontynentu. Mamy zatem do dyspozycji np. ligę hiszpańską, włoską, francuską czy niemiecką. To od razu poprawiło mój humor i, po wybraniu mojego ulubionego zagranicznego klubu, rozpocząłem grę.

Wow! Ale qrczak ,Premier League 2000 ma opcji! To była moja pierwsza reakcja na to, co ujrzałem na monitorze, a następnie na kilkanaście godzin wyłączyłem się z życia i wkroczyłem w świat wielkiej piłki, spektakularnych transferów, zaciętych spotkań, wspaniałych zwycięstw i gorzkich porażek. Wszystko to, a nawet i więcej oferuje nam gra EA Sports. Powiem otwarcie: ta gra mnie oczarowała. Nie wiem, czy nawet Championship Manager 3 zrobił na mnie tak wielkie wrażenie. Fakt, na CM 3 byłem w pełni przygotowany i wiedziałem czego się spodziewać, natomiast Premier League 2000 jest dla mnie całkowicie pozytywnym zaskoczeniem. Nawet w najśmielszych marzeniach nie mogłem przypuszczać, że w ciągu roku tak słaby menedżer, jak Premier League, może przerodzić się w tak dobry.

Największą zaletą Premier League 2000 są, moim skromnym zdaniem, większe możliwości niż te, które oferuje nam np. CM 3. W PL 2000 równie mocny nacisk, jak na sprawy trenerskie, położono na sprawy związane z obracaniem szmalem. Nie tylko jesteśmy trenerem, ale także skarbnikiem czy wręcz prezydentem klubu. To my decydujemy na co przeznaczyć zarobioną gotówkę. Na transfery czy rozbudowę infrastruktury. Takie właśnie menedżery przypadają mi zdecydowanie do gustu. Nie lubię gier, które ograniczają się tylko do ustalenia składu i taktyki oraz wciskania ikony "next game". Ja wymagam czegoś więcej i dostaję to, grając w PL 2000 (he he he - zabrzmiało to jak reklama podpasek albo papieru toaletowego). Zostawmy to jednak i przejdźmy do tego, co konkretnie oferuje domorosłym menedżerom PL 2000.

Po prawej:
Menusy są śliczne i czytelne.

U góry:
Klawisze skrótów znakomicie sprawdzają się podczas spotkań.

Giercowanie można podzielić na dwie części: trenerską (Coaching) i kierowanie klubem (Business). W części trenerskiej najważniejszymi naszymi zajęciami są oczywiście treningi, transfery oraz ustalanie taktyki. Trening chociaż wydaje się na pierwszy rzut oka banalnie prosty, w praktyce sprawdza się jak najbardziej. Piłkarzy ćwiczymy według pewnego schematu, rozdzielając im procentowo, co mają ćwiczyć, czyli sprawność (Fitness), technikę (Technique), specyficzne umiejętności (np. bramkarz Goalkeeping, obrońca Defensive etc.) oraz kiedy przeznaczyć czas na odpoczynek (Rest). Potem pozostaje nam jeszcze ustawić obciążenie treningu (Effort) i mam to już z głowy. No, może niezupełnie, bo oprócz trenowania pierwszego zespołu, dochodzi nam również drużyna młodzików (Youth Team). Trenowanie juniorów wbrew pozorom jest tak samo ważne, jak pierwszego zespołu. Po odpowiednim treningu małolaty dość szybko (o ich postępach jesteśmy informowani przez asystenta) trafiają do pierwszej jedenastki. Warto zatem się przyłożyć do ich treningu.

Taktykę z kolei można podzielić (tak, jak chyba wszystko w tej grze ;)) na dwie opcje: drużynową (Team Orders) i polecenia indywidualne (Individual Orders). W ustawieniach zespołowych ustalamy oprócz formacji takie rzeczy, jak agresję, sposób gry z piłką (np. Long Ball, Short Pass, Counter Attack) i bez piłki (Contain, Pressing, Offside Trap) oraz wyznaczyć kapitana, wykonawcę rzutów karnych, wolnych i rożnych. W zadaniach indywidualnych możemy każdemu piłkarzowi z osobna wyznaczyć, co nam się rzewnie podoba. Może to być np. pressing, strzały z dystansu, crossowe podania, ostra gra, długie piłki, etc. W sumie podobnie jak trening, ustawienia taktyczne są proste, ale w przeciwieństwie do poprzedniej części nie prymitywne. Mają one sens i podczas gry sprawdzają się.

Drugie, ciężkie zadanie, jakie na Was czeka w Premier League 2000, to zarządzanie klubowymi pieniędzmi. Jest tego trochę. Od ustalania cen biletów, aż po rozbudowę infrastruktury wokół stadionu. Ciekawie i bardzo szczegółowo przedstawia się rozbudowa samego stadionu. Poza budowaniem nowych siedzisk duży nacisk położono na dbałość o murawę boiska. W opcji Maintenance możesz przykryć murawę, aby się nie niszczyła (Pitch Covers), zafundować sobie jej ogrzewanie (Undersoil), nawadnianie (Sprinkers) oraz drenaż, czyli odpływanie wody (Drainage). Ktoś się zapyta po co to wszystko? Ano po to, aby piłkarze nie odnosili kontuzji oraz żeby mecz w ogóle mógł się odbyć. Niemniej ważna jest rozbudowa infrastruktury (Development). Możesz sobie (jeżeli masz pieniążki ;)) wybudować sklep z pamiątkami (Sports Shop), hotel, centrum medyczne, szkółkę dla narybku piłkarskiego (School of Exellence), centrum treningowe czy nawet parkingi. Wszystko to oczywiście jest kosztowne, ale przynosi za to, po pewnym czasie, wymierne efekty. Ciekawie przedstawia się sprawa biletów na mecze. Otóż, przed każdym spotkaniem, sami możemy wyznaczyć ilość biletów, jaka będzie dostępna dla fanów drużyny gości. Coś takiego już kiedyś w jakimś menedżerze było, ale nie pamiętam w jakim. Może On the Ball?

Pod względem graficznym Premier League 2000 jest bez wątpienia najlepiej dopracowanym menedżerem. W końcu tę grę robili kolesie z EA Sports i chyba nie trzeba nikomu mówić, że wykorzystali przy tym swoje doświadczenia z pracy przy FIFA. Menusy są bardzo ładne, w

stonowanych kolorkach i nie ma najmniejszego problemu z nimi, gdyż interfejs to kolejna wielka zaleta produkcji EA Sports. Mało klikania i oto chodzi. Jeszcze ciekawiej przedstawiono same mecze. Możesz wybrać trzy tryby ich oglądania: 3D, Fast View i Fast View/Highligts. Pierwsza opcja to oglądanie całego spotkania, druga wyświetla opis meczu (coś jak CM) i wreszcie w trzecim trybie możemy oglądnąć tylko najciekawsze fragmenty. Animacjom nie można praktycznie nic zarzucić. Są one wykonane na enginie FIFA 99, więc prezentują się znakomicie. Nie ma nawet najmniejszego sensu ich komentować. W przeciwieństwie do innych menedżerów, nie są one także schematyczne. Akcje robią wrażenie bardzo prawdziwych i spontanicznych (co nie znaczy bynajmniej chaotycznych).

Bardzo fajnie autorzy zrobili interfejs podczas spotkań. Nie musimy wcale przerywać go, aby wykonać zmiany bądź ustawić inaczej zespół. Zamiast tego możemy skorzystać z klawiszy skrótów (hot keys). Wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz i już nasz zespół zmienia np. formację z 3-4-3 na 3-5-2. Jedynym burakiem, jaki znalazłem podczas rozgrywania spotkań, jest chyba zbyt wiele sytuacji podbramkowych, co jest równoznaczne ze sporą ilością bramek oraz zbyt częste sięganie przez arbitrów po czerwone kartki. Mimo wszystko czasami bywa to denerwujące, gdy pada wynik 3:3, a Twój zespół kończy mecz w dziewiątkę. Ale to tak trochę na siłę, bo nie każdy musi, tak jak ja, ustawiać zespół na "hard tackling". Nie można się przyczepić do bardzo fachowego komentarza. Oczywiście, za komentarz odpowiadają te same osoby, co za FIFA. Chyba wiecie zatem, czego się po nich spodziewać. Muzyka? Tak jak we wszystkich menadżerach jest odpowiednio stonowana i wyciszona, a powiedziałbym nawet, iż nieco usypia. Ale przynajmniej dzięki temu, można się skupić na główkowaniu i rozpracowywaniu przeciwnika na części pierwsze.

Po lewej:
Prawda, że wygląda to jak Fifa '99?

Ocena: 9

Plusy:
- hot keys
- grafika, dźwięk i animacje
- czaderska możliwość rozbudowy infrastruktury
- dobrze zamolana
- bardzo dobry trening
- 23 ligi z ośmiu krajów
- prosty, jak wyprostowany banan, interfejs

Minusy:
- chyba pada zbyt dużo bramek i zbyt dużo jest czerwonych kartek
- ...zżera strasznie dużo czasu...
- ...ale to tylko czepianie się na siłę

The F.A. Premier League 2000 Football Manager jest z pewnością poważną konkurencją dla niekwestionowanego lidera wśród menadżerów, czyli CM 3. Stanowi on znakomitą odskocznię od świata CM. Według mnie jest on trochę bardziej skomplikowany, przez co kierowany do bardziej wymagającego gracza. W sumie mam teraz niezły dylemat, w co grać w domu? W CM 3 czy PL 2000? Obydwie prezentują ten sam, prawie idealny, poziom. Obie są dopracowane, posiadają wiele ciekawych funkcji (więcej PL 2000), prosty interfejs oraz... przyklejają do monitora. Naprawdę nie wiem, którą z tych gier wolę. Może z werdyktem poczekam do grudnia, kiedy to ukaże się CM 1999/2000. Podobno szykują się w nim niesamowite atrakcje. A póki co grajcie w CM 3 i PL 2000. Obie są bezkonkurencyjne na polu gier menedżerskich. ■

INFO

Producent:	EA Sports
Dystrybutor:	IPS Computer Group tel. (022) 642766
Internet:	http://www.easports.com
Wymagania:	P200 MMX, 64 RAM, Win 95/98, karta muzyczna
Akceleretor:	Tak

Might and Magic VII

For Blood And Honor

Might & Magic (nie mylić z Heroes of Might & Magic!) to jeden z najdłuższych cykli RPG, jakie pojawiły się na świecie w formie elektronicznej. Wprawdzie w numeracji przegrywa jeszcze nieznacznie z Ultimami, Final Fantasy czy Wizardrami, ale dzięki swojej strategicznej odmianie wcale nie jest od nich mniej znany - przynajmniej jeśli chodzi o ogół graczy. Tak się bowiem dziwnie złożyło, iż w redakcji, mimo że ponad połowa piszących jest zagorzałymi fanami gier fabularnych, Might & Magic jakoś statusu wyroczni jeszcze się do tej pory nie doczekał...

XAVIER

Jak mawia stare przysłowie "z braku laku i kit dobry", dlatego też, po krótkich przepychankach, dyski z roboczą kopią spolszczonej Might & Magic VII znalazły sobie spokojną przystań na moim biurku - z maniaków miałem bowiem pozycję o tyle lepszą, że zajmowałem się również innym, spolszczonym RPGiem, czyli Wrotami Baldura. A że, jak to również jedno z przysłów prawi, "lepszy rydz niż nic", więc bez zbędnych narzekań (M&M to w końcu nie Baldur's...) wziąłem się za instalację. Zgodnie z oczekiwaniami przebiegła ona bez niemiłych niespodzianek i po niedługiej chwili mogłem się ze spokojem zabrać za tworzenie nowej drużyny.

Po krótkich przygotowaniach (bo trzeba ustalić zarówno rasę, jak i profesję jej członków, a w dodatku dobrać im umiejętności oraz rozdzielić punkty) udaliśmy się razem na Szmaragdową Wyspę, gdzie lord Markham urządził zawody. I to zawody nie byle jakie, bo nagrodą dla zwycięzców był piękny zamek Hammondale! Przy takiej okazji nie trzeba się było długo zastanawiać - nieczęsto można się w trakcie pokoju (i to w dodatku jako nowicjusze...) stać panami takiej posiadłości!

Wiadomość o zawodach skusiła oczywiście nie tylko nas, ale że jak na początkujących byliśmy całkiem nieźli, więc ostatecznie udało się nam rzeczony zamek wygrać. Tyle tylko, że był to dopiero początek naszych przygód... Po pierwsze, w zamku rozpanoszyły się zielone paskudztwa, których trzeba się było własnoręcznie pozbyć - jakbyśmy byli sprzątaczką! Po drugie, okolica, zgodnie zresztą z delikatnymi sugestiami Lorda, aż roiła się od kolejnych grup zielonych, które potrafiły naszej czarodziejce skutecznie zepsuć wszelką przyjemność ze zbierania ziół płynącą. A po trzecie - cóż, zieloni wcale nie byli tacy źli, a panujący w okolicy spokój był co najmniej mocno dyskusyjny...

Ale to w sumie bardzo dobrze - co to za przyjemność gnuśnieć w jednym miejscu? Pokój jest może i dobry, ale nie da się ukryć, że bohaterzy w jego trakcie się nie rodzą, a i twórcy legend mają niemiłą tendencję do wspominania swych starych dzieł, miast tworzyć nowe... Dlatego też zapuszczona okolica była nam nawet na rękę, choć nie da się ukryć, że miejscowa świątynia nieźle się, dzięki naszym wyprawom (i płaconym po powrocie za leczenie i wskrzeszanie datkom), wzbogaciła. Co tam, grunt to samodoskonalenie - zdarzające się od czasu do czasu wizyty w zaświatach są w takim wypadku przecież i tak nieuniknione.

Taaa, nie da się ukryć, że w tej grze bez walki się nie obejdzie. Można się oczywiście spierać o sensowność ciągłego wciskania Entera, używanego do przechodzenia w tryb turowy, ale nie da się ukryć, że na dobrą sprawę, przez większą część gry, ma się odczucia podobne do takich starych gierek w stylu Eye of the Beholder. Czyli nowy obszar (tam była to nowa komnata) równa się nowe potwory do rozwalenia. Niby jest to w porządku, ale po pewnym czasie takie metodyczne czyszczenie staje się zajęciem dość nudnym... Tym nudniejszym, że nie sposób od niego uciec, gdyż jedynym sposobem trenowania umiejętności jest wchodzenie na poziomy i parcelacja przyznawanych nam w takich momentach punktów.

realistyczne, ale niestety często nieco zaszumione. Można to wprawdzie zwalić na karb ograniczonej pojemności dysków (bo gra mieści się tylko na dwóch krążkach), ale tak na dobrą sprawę to może jednak w wersji pudełkowej (a do testów otrzymaliśmy wersję, która nie była jeszcze przeznaczona do sprzedaży) problem w ogóle nie będzie istnial.

Spróbujmy jednak bliżej przyjrzeć się grafice.

Ktoś może się zapytać, o co mi w tym momencie chodzi - przecież taki system ulepszania postaci spotkać można w bardzo wielu grach! Niby fakt, ale jest też i wiele tytułów, w których albo ważniejsze są cele misji, tzn. więcej doświadczenia zdobywa się za wykonanie misji niż za samą walkę, albo też umiejętności wzrastają wraz z ich wykorzystywaniem! Zwłaszcza to ostatnie jest wyjściem niemalże idealnym, gdyż nie prowadzi do absurdów w stylu "zabiłem smoka, to teraz nauczę się czytać"! A to jest przecież zupełnie bez sensu!!!

Dobra, nie czepiajmy się już doświadczenia - w końcu jest jeszcze parę innych rzeczy, o których warto tu porozmawiać. Na pierwszy ogień idzie grafika. Jak to powszechnie wiadomo, mężczyźni są tak zwanymi wzrokowcami i ładny wygląd jest jednym z lepszych sposobów na przyciągnięcie ich uwagi. Cóż, w tym akurat wypadku na nic specjalnego lepiej się jednak nie nastawiać, bo wrażenia są w najlepszym wypadku średnie. No, niby fakt, że gra wykorzystuje akceleratory 3D, ale prawdę powiedziawszy lepiej się tym nie chwalić. Znacznie przyjemniej wyglądał bowiem i stareńki Daggerfall, a światło dzienne ujrzał on już ładnych parę lat temu! Porównania do gier FPP lepiej w ogóle nie przeprowadzać, bo wyjdzie na to, że i archaiczny Duke, nie wspominając nawet o wszystkich tych Quake'ach czy innych bardziej "współczesnych" tytułach, miał wygląd "nieco" jednak lepszy... (Swoją drogą i tak zupełnie na marginesie, to od pewnego już czasu intryguje mnie jedno dość dziwne pytanie - dlaczego to na konsolach gry, RPG są jednym z lepszych mierników możliwości graficznych sprzętu, a na PCcie trzeba je oceniać w oderwaniu od reszty tytułów???)
Wracając jednak do grafiki, to z przykrością muszę stwierdzić, że i w dwóch wymiarach sytuacja wcale nie wygląda lepiej. Jest to o tyle dziwne, że w ostatnich Herosach oprawa graficzna wyglądała po prostu świetnie, a tutaj w wielu wypadkach aż bije po oczach!

Dobra, dajmy już spokój z grafiką i przejdźmy krok dalej - do wrażeń wywołanych pobudzanymi przez grę narządami słuchowymi. Najpierw coś miłego, czyli muzyka. Po pierwsze, jest przyjemna - odpowiednio podniosła, kiedy trzeba i w dodatku całkiem klimatyczna - a po drugie, nie jesteśmy nią raczeni przez cały czas. A to zaliczyć należy do zalet, bo przy takim rozbudowaniu fabuły raczej ciężko byłoby uniknąć znudzenia, czy nawet irytacji lecącymi w kółko tymi samymi kawałkami (aczkolwiek, znowu tak na marginesie i z zupełnie innej strony, to w takim Finalu muzyka nie nudziła się, nawet przy którymś tam z rzędu przechodzeniu gry).

Z odgłosami jest już jednak nieco gorzej. Są oczywiście odpowiednio rozbudowane i całkiem

Na początek drzewa. Załóżmy, że jesteśmy w lesie i na horyzoncie pojawia się dowolny wróg. Jako że czujemy się silni, pacamy w Enter i klikamy na przeciwniku, by posłać mu strzały. Tyle tylko, że po kliknięciu na wroga, zamiast puszczenia cięciwy, otrzymujemy bardzo często komunikat "Drzewo"... Cóż z tego, że kliknęliśmy dokładnie na wrogu, skoro jedno z drzew stojących nieco z boku, wyposażono w na tyle duże (i w dodatku niewidzialne) obramowanie, że uniemożliwia nam to walkę z dystansu.

Równie irytujące jest chodzenie po zamkniętych pomieszczeniach z przyjaznymi nam mieszkańcami. Mają oni bowiem to do siebie, że są również znacznie szersi niż na to wyglądają, dzięki czemu minięcie krasnoluda w ich mieście jest w wielu wypadkach po prostu niemożliwe! A skakania tu niestety nie ma... Szkoda również go od razu eksterminować, zwłaszcza, że najczęściej nie jest sam, a zgładzenie całego miasta najlepszym pomysłem na pewno nie jest.

Trzecią "miłą" sprawą jest dwuwymiarowość. Objawia się ona przede wszystkim w walce, gdy możemy być bez najmniejszych problemów atakowani przez kilku potworów, zajmujących to samo miejsce! Może i jest to śmieszne (taka walka z płaskimi kartonikami), ale przez to dość mocno spadają nasze szanse na zwycięstwo!

Taaa, nie da się ukryć, że grafika w Might & Magic do najlepszych nie należy... Ale na szczęście przed całkowitym pogrążeniem ratuje tę grę naprawdę niezła fabula. Jeśli dodamy do tego bardzo rozbudowany świat (po którym można się poruszać nie tylko na piechotę, ale i czymś w rodzaju konnej komunikacji zbiorowej) oraz fakt, że całą przygodę można zakończyć zarówno przy opowiedzeniu się po stronie dobra, jak i zła, to te trzy cechy sprawiają, że gra potrafi wielu graczy wciągnąć - choć momenty zwątpienia zdarzają się (dzięki ciągłej walce i upierdliwej dwuwymiarowości) dość często...

Tutaj pomaga i owszem spolszczenie całości (choć nie z fabułą są kłopoty) oraz dodanie, jako swego rodzaju bonusu, możliwości grania w karczmach w karty. Cóż to jednak za gra, jeśli nie ma się wpływu na własną talię, a wygrać można jedynie pieniądze i to tylko raz?

Gra budzi przeciwstawne uczucia. Z jednej strony grafika pozostawiająca sporo do życzenia, z drugiej potężny, rozbudowany świat, w którym można zatracić się na dobre parę tygodni. Dodatkowo możliwość definiowania postaci w bardzo zaawansowany sposób (ilość definiowalnych wskaźników może zaimponować nawet wybrednym graczom), no i radość z wolnego wyboru pozwalającego nam decydować o tym, czy chcemy być dobrzy, czy źli. Końcowa

ocena będzie też kontrowersyjna. Siedem i pół punkta plasuje wprawdzie Might & Magic VII w strefie stanów średnich, ale RPG-owcy na pewno sami będą mieli wiele do powiedzenia na temat tej gry (bo nie grafika jest tu najważniejsza), więc ostateczna weryfikacja oceny nastąpi w domowym zaciszu, po zakupie produktu. Do czego naturalnie zachęcam. ■

INFO CD-ACTION

Producent:	3DO
Dystrybutor:	Mirage tel (022) 616 1551
Internet:	http://www.3do.com
Wymagania:	Win 95/98/NT4.0 (SP4), P133 (polecany P200), 32MB RAM, DirectX 6.1, karta muzyczna, CD-ROM x 4
Akcelerator:	wskazany

Ocena: +7

Plusy:
- rozbudowany świat
- rozbudowana fabuła
- gra w karty w karczmach
- można skończyć jako dobrzy i źli
- wersja PL
- mimo wszystko potrafi wciągnąć
- muzyka

Minusy:
- grafika 3D sprzed lat
- kiczowata grafika 2D
- kłopoty z celowaniem
- kłopoty z przechodzeniem obok postaci

Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade

Potęga, magia i miecz

Jeżeli wytężycie porządnie swoją pamięć, to macie szansę odpowiedzieć na pytanie w naszym quizie (do wygrania dwutygodniowy pobyt w tym samym szpitalu psychiatrycznym, w którym bezskutecznie leczą się Jedi i Smuggler). A oto pytanie: która gra otrzymała jako drugą ocenę 10? Jako że termin nadsyłania prawidłowych odpowiedzi minął równo tydzień temu (a co? Skoro wszelkie konkursy audiotele to jeden wielki kant, to my też możemy od czasu do czasu oszukać naiwnych ;)), podaję jednocześnie prawidłową odpowiedź. Brzmi ona: Heroes of Might & Magic 3.

ELD

Wszystkich zawiedzionych wynikiem losowania (che che che) ucieszy zapewne wiadomość, że w sklepach ukazał się oficjalny dodatek do tej znakomitej gry, zatytułowany Armaggedon's Blade. O tym właśnie dodatku było już głośno od kilku miesięcy, a to głównie za sprawą informacji podawanych przez 3DO. Otóż, aby uatrakcyjnić grę, programiści postanowili stworzyć futurystyczny zamek The Forge. Nie spodobało się to jednak graczom, którzy zaczęli bombardować 3DO mailami z żądaniem usunięcia The Forge z Armaggedon's Blade. Tak też się stało i szczerze mówiąc nie jestem pewien czy był to najlepszy pomysł. Nie powiem, grało mi się w Armaggedon's Blade fantastycznie, ale... chyba niestety ten dodatek zawiódł oczekiwania. Za mało w nim jakiś większych zmian i po dłuższej grze poczujemy się nieco oszukani.

Tym razem fabula gry toczy się wokół wojny Królowej Catharine i Króla Rolanda z Luciferem Kreeganem. Ów Kreegan to bardzo zła, okrutna i zachłanna postać. Pragnie przejąć on panowanie nad Erathią za pomocą potężnego artefaktu, zwanego Mieczem Armaggedonu (tytułowy Armaggedon's Blade). Czy mu się uda? O losach Erathii możesz rozstrzygnąć sam, sięgając po ten expansion pack. W sumie przyjdzie Ci rozegrać sześć zupełnie nowych kampanii, z których jednak tylko jedna dotyczy wojny Catharine i Rolanda z Kreeganem (Armaggedon's Blade). W pozostałych pięciu kampaniach można wbić się w skórę innych bohaterów. Najtrudniejszą i zarazem najciekawszą kampanią jest Dragon Slayer. W niej to wcielamy się w postać młodego i ambitnego maga Dracon, któremu przypada w udziale wątpliwy zaszczyt zmierzenia się z czterema legendarnymi smokami: Crystal Dragon, Azure Dragon, Fairy Dragon i Rust Dragon. Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie fakt, że nawet najsłabszy z nich jest potężniejszy od werbowanych przez nas smoków w zamkach. Naprawdę, ta kampania to nie byle jakie wyzwanie (mówiąc otwarcie: straciłem trzy dni dla niej), nawet dla maniaków serialu HoM&M.

Z góry jednak przygaszę Wasz zapał. Zagracie w Dragon Slayer dopiero po zaliczeniu wszystkich poprzednich kampanii. Podsumowując temat kampanii muszę powiedzieć, iż razem musicie przebrnąć przez 26 scenariuszy, napotkacie kilkanaście nowych potworów i kilka znanych z poprzednich części (głównie z HoM&M2 np. Halflingi, Mumie, Board czy Rogue, a wszystko to wcielając się w siedmiu nowych bohaterów). Do dyspozycji jest również jeden nowy zamek - Conflux, a w nim, jakże by inaczej, nowe jednostki m.in. Psychic Elementals, Storm Elementals, Magma Elementals czy znane z HOM&M2 Sprites. Najsilniejszymi w tym, trzeba przyznać doborowym

Nowi bohaterowie

Adrianne
Bierze udział w kampanii Playing with Fire. Ma słabość do zabawy z ogniem.
Klasa: czarodziejka
Zdolności: Expert Fire Magic
Specjalność: Basic Wisdom, Fire Magic

Kilgor
Barbarzyńca ten jest bohaterem "Festival of Live". Walczymy nim przeciwko innym barbarzyńcom i magom w wojnie o tron.
Klasa: barbarzyńca
Zdolności: Advanced Offense
Specjalność: Behemoths

Catharine
Królowa Catharine wraz z Królem Rolandem jest bohaterką tytułowej kampanii. Razem walczą przeciwko złemu Luciferowi Kreegan.
Klasa: rycerz, 12 poziom doświadczenia
Zdolności: zmienne
Specjalność: Swordsmen

Roland
Klasa: rycerz, 11 poziom doświadczenia
Zdolności: zmienne
Specjalność: Swordsmen

Gelu
To półelf, biorący także udział w "Armaggedon's Blade". Staje on po stronie dobra i walczy u boku Catharine i Rolanda z Kreeganem. Chce za wszelką cenę zniszczyć Miecz Armageddonu.
Klasa: zwiadowca
Zdolności: Basic Leadership, Basic Archery
Specjalność: Sharpsshooters

Mutare
Tym razem bohaterka zdecydowanie niesympatyczna. Wcielamy się w nią w "Dragon's Blood". Jej ambicją jest odnalezienie artefaktu Dragon's Blood, dzięki któremu będzie mogła się przeistoczyć w smoka.
Klasa: wojowniczka
Zdolności: Basic Tactics, Basic Estates
Specjalność: Dragons

Dracon
Młody i ambitny mag, który chce w "Dragon Slayer" pokonać cztery potężne smoki
Klasa: mag
Zdolności: zmienne

Conflux

Magic Lantern

Pixies:
Atak 2
Obrona 2
Siła zniszczenia 1-2
Zdrowie 3
Szybkość 7

Sprites:
Atak 2
Obrona 2
Siła zniszczenia 1-3
Zdrowie 3
Szybkość 9

Altar of Air

Air Elementals:
Atak 9
Obrona 9
Siła zniszczenia 2-8
Zdrowie 15
Szybkość 7

Storm Elementals:
Atak 9
Obrona 9
Siła zniszczenia 2-8
Zdrowie 25
Szybkość 8
Strzelanie: 24

Altar of Water

Water Elementals:
Atak 8
Obrona 10
Siła zniszczenia 3-7
Zdrowie 30
Szybkość 5

Ice Elementals:
Atak 8
Obrona 10
Siła zniszczenia 3-7
Zdrowie 30
Szybkość 6
Strzelanie: 24

Altar of Fire

Fire Elementals:
Atak 10
Obrona 8
Siła zniszczenia 4-6
Zdrowie 35
Szybkość 6

Energy Elementals:
Atak 12
Obrona 8
Siła zniszczenia 4-6
Zdrowie 35
Szybkość 10

Altar of Earth

Earth Elementals:
Atak 10
Obrona 10
Siła zniszczenia 4-8
Zdrowie 40
Szybkość 4

Magma Elementals:
Atak 11
Obrona 11
Siła zniszczenia 6-10
Zdrowie 40
Szybkość 6

Altar of Thought

Psychic Elementals:
Atak 15
Obrona 13
Siła zniszczenia 10-20
Zdrowie 75
Szybkość 7

Magic Elementals:
Atak 15
Obrona 13
Siła zniszczenia 15-25
Zdrowie 80
Szybkość 9

Pyro

Firebirds:
Atak 18
Obrona 18
Siła zniszczenia 30-40
Zdrowie 150
Szybkość 15

Phoenixes:
Atak 21
Obrona 18
Siła zniszczenia 30-40
Zdrowie 200
Szybkość 21

towarzystwie, są Phoenixes. Nie dość, że szybkie, odporne i mające dużą siłę ataku to jeszcze ma identyczną cechę jak mityczny Feniks (stąd też pewnie tak samo się nazywają). Odradzają się z popiołów!

Pojawienie się zamku Conflux oraz jednostek, które tam powstają, to duża zaleta Armaggedon's Blade. Ciekawa innowacja pojawia się również, gdy teraz upgrade'ujemy któryś z budynków. Powiedzmy, iż zdecydujesz się ulepszyć Pyro (miejsce, gdzie powstają Firebirds oraz Phoenixes). Gdy już to uczynisz, to nie tylko możesz kupować Phonixes, ale również gorsze, ale tańsze Firebirds. Nareszcie chłopaki z 3DO pomyśleli o graczach, którzy są zmuszeni na ciułanie w Hirosach kasy ;).

I to chyba wszystko o zmianach w Armaggedon's Blade. Niestety, jak dla mnie są one zbyt małe, aby uznać ten expansion pack za w pełni udany. Co prawda sześć kampanii i kilkadziesiąt scenariuszy to jest coś, ale po przeciwnej stronie bieguna mamy tylko jeden nowy zamek i kilkanaście nowych potworów. Czy to nie jest zbyt mało? Nie muszę chyba też mówić, iż zarówno grafika jak i muzyka nie uległy żadnym zmianom. Nadal jedno i drugie stoi na fenomenalnie wysokim poziomie, ale liczyłem chociaż na jakieś niewielkie, kosmetyczne zmiany. A tymczasem nic z tego. Jedyne nowości w grafice to pojawienie się nowych budynków w Conflux oraz potworów i terenów walki. Reszta, włącznie z animacjami, jest identyczna. Muzycznie jest jeszcze gorzej, bo doszedł tylko jeden track. Za to należy się programistom 3DO spora krecha.

Wiem, że wielu z czytelników CDA będzie rozczarowanych tym expansion packiem. Sam jestem nim w dość dużym stopniu zawiedziony, ale nie przeszkadza mi to w zupełności spędzać noce na graniu. Tylko pierwsze wrażenie jest negatywne. Po rozpoczęciu gry jednak nawet się nie zorientujesz, gdy minie kilkanaście godzin, spędzonych na znakomitej zabawie. W tym właśnie tkwi cała potęga Hirosów. Wciągają jak diabli i są po prostu wyśmienicie grywalni. Nie wiem jednak czy Was zachęcać do kupna Armaggedon's Blade. Wszystko zależy od ceny za jaką będzie dostępny ten dodatek, bo jeżeli będzie on w cenie HoM&M3, to proponuję Wam zamiast go kupować, skorzystać z edytora HoM&M3 i samemu stworzyć sobie kampanie. Jeżeli natomiast będzie on do nabycia za kilkadziesiąt złociszków, to gorąco polecam. Mimo wszystko to jednak Hirosi... A zresztą od początku września 3DO pracuje już nad czwartą częścią HoM&M. Premiera jest zapowiadana na przełom 2000/2001 roku. ■

Ocena: 7

Plusy:
- nowe kampanie, scenariusze, bohaterowie, potwory, artefakty oraz nowy zamek
- gra się równie znakomicie jak w HoM&M3
- skraca oczekiwanie na czwartą odsłonę HoM&M ;)

Minusy:
- brak jakiś konkretnych zmian
- oczekiwania były zdecydowanie większe
- zamiast kupować AB, lepiej skorzystaj z edytora HoM&M3

INFO CD-ACTION

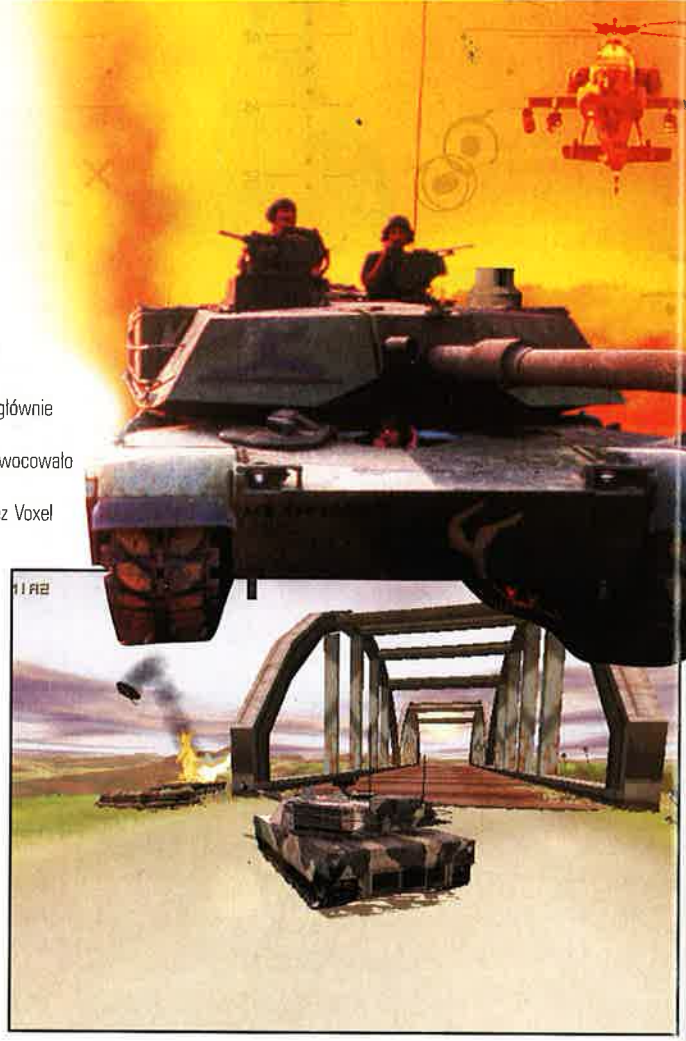
Producent:	3DO
Dystrybutor:	Mirage tel. (022) 616-1551
Internet:	http://www.xxx
Wymagania:	P 133, 32 RAM, CD x4, WIN 95/98, pełna wersja HoM&M3
Akcelerator:	Nie

ARMORED FIST 3

Pancerna piącha !!!

Novalogic od dawien dawna znana jest graczom jako firma tworząca ładne graficznie, lecz niekoniecznie realistyczne symulatory. Zabłysła na rynku, dzięki doskonałemu Commanche, który olśnił wszystkich niespotykaną dotąd grafiką. W czasach, gdy wśród symulatorów niepodzielnie rządziła wektorówka, Commanche pozwolił oniemiałym amatorom lotnictwa poszybować nad plastycznym, płynnie pofalowanym terenem. Rewolucyjny engine stał się podstawą wielu nowych gier, między innymi symulatora dla pancerniaków Armored Fist, którego trzecią część mam właśnie zaszczyt przedstawić.

ŁUKASZ BONCZOL



U dołu:
Jak na grę która nie korzysta z dopalaczy, grafika jest niezła albo i lepsza :)

Chwilę, kiedy przed laty mój kuzyn przyniósł dyskietki z Commanche i Armored Fist, pamiętam jakby to było wczoraj. Jakże wielkie było nasze zdziwienie, gdy zauważyliśmy, iż niektóre misje nie chcą się uruchomić na 4 Mb Ramu. Skandal! Cóż za wymagania sprzętowe! Takie właśnie frazy wychodziły z naszych ust, gdy wczytywała się (niemiłosiernie długo) pierwsza z brzegu misja. Kiedy jednak już ujrzeliśmy właściwą grę, wydaliśmy tylko cichy jęk... To był obłęd! Przed naszymi oczyma rozpościerał się płynnie pofalowany teren, zacienione dolinki i wąwozy, piękne błękitne niebo z nielicznymi "barakami", nawet pojedyncze drzewa! To nic, że w oczy kłuła pikseloza, która była kosztem osiągnięcia piorunującego efektu graficznego na komputerze klasy 386. Z odległości około dwóch metrów skaczące piksele przestawały doskwierać, a gra wyglądała naprawdę wspaniale.

Niestety, system graficzny Voxel Space nie wytrzymał próby czasu i bardzo niechętnie współpracował z akceleratorami. Wektorówka okazała się pod tym względem o wiele więcej elastyczna i przyszłościowa. Zmiany w kolejnych grach Novalogic koncentrowały się głównie na zwiększaniu rozdzielczości, co owocowało mniejszą pikselozą wyświetlanego przez Voxel Space obrazu. Ostatnim krokiem w tym kierunku jest właśnie tu opisywany Armored Fist III. Muszę z przykrością stwierdzić, że współczesne rozwiązania graficzne daleko prześcignęły stosowany w najnowszym dziele Novalogic engine, zarówno pod względem jakości jak i płynności wyświetlania obrazu. Dlatego też w świetle konkurencyjnych produkcji AF III nie stanowi żadnej rewolucji. A szkoda, bo wystarczyłoby zaadoptować do jego potrzeb engine znany chociażby z F22 Lighting III. Gra byłaby wtedy o wiele bardziej atrakcyjna.

Także od strony merytorycznej niewiele się zmieniło od czasu poprzedniej części gry. Niewtajemniczonym przypominam, iż wcielamy się w dowódcę czołgu Abrams (a właściwie to całego plutonu). Możemy także w ograniczonym zakresie wydawać rozkazy innym podlegającym nam jednostkom pancernym. W zależności od wybranego stopnia skomplikowania rozgrywki (łatwy i zaawansowany - różnią się przede wszystkim stopniem komplikacji kontroli pojazdu), gra diametralnie zmienia swoje oblicze. O ile w trybie "Easy" stanowi nieskomplikowaną strzelaninę, to przy Advanced wyciska z gracza wszystkie poty i staje się co najmniej trudna. Bynajmniej jednak nie ze względu na skomplikowanie symulacji, lecz niemiłosierne tempo rozgrywki i sprawności jakiej wymaga ręczne celowanie i prowadzenie pojazdu. W trybie "Easy" bez problemu można natomiast strącić z działa głównego śmigłowiec (notabene przeznaczone do tego celu karabiny maszynowe są w tej grze jedynie ozdobą), a przy odrobinie szczęścia nawet samolot. I tutaj pojawił się pewien "kwiatek". Otóż w jednej z misji szczególnie doskwierały mi szturmowe Su25. Postanowiłem więc pozbyć się natrętów. Bez większych nadziei na zrealizowanie tego postanowienia strzeliłem do Suchoja z działa głównego i - o dziwo - trafiłem! (Jakby ktoś nie miał właściwego obrazu sytuacji, zaznaczam - zestrzeliłem go w locie)! Niestety trafiony samolot leciał dalej i nie wykazywał żadnych uszkodzeń. Nagle, jeden z czołgów z mojego plutonu postanowił pójść w moje ślady i także trafił z działa głównego w ten sam samolot (choć "dopiero" za drugim razem). Wtedy "Szturmowik" zaczął ciągnąć za sobą warkocz dymu i odleciał w siną dal, znikając za horyzontem. Ciekawe, ile jeszcze trafień by wytrzymał? Dla porównania - T-72 nie wytrzymują przeważnie pierwszego!

W trybie "Easy" gracz używa, oprócz kursorów, praktycznie dwóch klawiszy: Enterem namierza kolejne cele, a spacją wydaje rozkaz otworzenia ognia. I tyle. Wszystko sprowadza się do pędzenia pomiędzy zastępami nieprzyjaciół i rytmicznego naciskania tych dwóch klawiszy. Czasem zdarza się, że nasz pocisk nie trafi lub nie zdoła zniszczyć przeciwnika (albo ma on przewagę liczebną), wtedy istnieje szansa, że stracimy ukochany czołg. Głowa do góry, można zawsze przesiąść się do następnego, a w kolejnej misji i tak przydzielą nam nowy, zupełnie taki sam!

Jedynym groźnym przeciwnikiem dla naszego Abramsa jest najnowszy rosyjski T-80, i o dziwo wyposażone w wyrzutnie rakiet BMP (są zabójczo skuteczne). T-72 i starszych nie ma się co obawiać, gdyż stanowią raczej mięso armatnie. Jednakże wspomniany już wcześniej T-80 jest prawdziwą zmorą dla chłopców w Abramsach. Kiedy na ekranie ukażą się trzy takie czołgi jest tylko jedno wyjście - wiać. W zasadzie to w starciu z nimi mamy szanse jedynie na krótkie dystanse i to wykorzystując element zaskoczenia. Nie znam dokładnych parametrów T-80, ale już na pierwszy rzut oka widać, że autorzy gry nieco przesadzili (z pewnością poszukując przeciwwagi dla znakomitego M1).

Nowością w stosunku do poprzedniej części cyklu o przysłowiowej "pancernej pięści" jest piechota. Niestety, nie potraktowano jej zbyt poważnie. Pojedynczy piechurzy biegają niekiedy bardzo chaotycznie i nie sprawiają wrażenia wzajemnego współdziałania. Także ich ruchy wydają się mało naturalne i nieco sztywne. Największym ich osiągnięciem, na jakie potrafią się zdobyć, jest bieg w tyralierze (przed lub równo z czołgami). Scena jakby żywcem wzięta z frontu wschodniego (miast T-34, mamy tylko Abramsy). Brakuje jedynie sakramentalnego, "Urrrrraaaaa...". Taktyki współczesnej piechoty raczej to nie przypomina. A wystarczyło pograć w sequela osławionego Tank Platoona, by się przekonać, iż odwzorowanie sensownego zachowania się piechoty na szczeblu drużyny nie jest wcale rzeczą niemożliwą.

Rola ręcznych wyrzutni rakiet ppanc., które stanowią jedno z największych zagrożeń dla czołgów na współczesnym polu walki, została zbagatelizowana. Piechota przeważnie strzela do czołgów ze swoich ręcznych karabinków i czeka, aż się ją najspokojniej w świecie rozjedzie. A gdyby wszystkie te Szwoje, miast biegania tam i z powrotem, skupiły się na obronie zakonspirowanych stanowisk przeciwpancernych bądź odciąganiu od nich uwagi, gra stałaby się trudniejsza i nabrałaby polotu.

Dużo dobrego można natomiast powiedzieć o postępach w dziedzinie sztucznej inteligencji, sprzymierzonych z nami czołgów. Nadal wprawdzie zdarza im się wjechać nam pod lufę, ale za to wykazują o wiele więcej rozsądku w innych sytuacjach. Bardzo ładnie poruszają się w trudnym terenie. Wybierają drogę przez miejsca osłonięte, trzymają się niecek i zagłębień terenu. Grzbiety pokonują tylko w razie konieczności. Dość interesująco przedstawia się też opracowanie uszkodzeń, jakie odnosi nasz pojazd. Kiedy dla przykładu oberwiemy w gąsienicę to, bez względu na wysiłki kierowcy, czołg będzie się co najwyżej kręcił w kółko, próbując ruszyć z miejsca.

Wspomniana już na początku recenzji oprawa graficzna, chociaż nie wprawia w zachwyty i trzyma średni poziom, potrafi zaskoczyć kilkoma miłymi akcentami. Gąsienice zostawiają w podłożu ślady, na pancerzu naszego pupila dokładnie widać trafienia. Już na pierwszy rzut można stwierdzić czy oberwaliśmy z działa, czy też broni automatycznej. Wieże trafionych czołgów wylatują na kilka metrów w powietrze. Śmigłowce rozbijają się za to nieszczególnie, niekiedy wręcz ordynarnie sztucznie i nienaturalnie.

Klimat pola walki w AFIII jest budowany przede wszystkim przez oprawę dźwiękową. Właściciele pokaźnych kolumn mogą nawet próbować zmusić sąsiadów do wyłożenia worków z piaskiem na balkonie ;). Niestety komunikaty mówione, choć wyśmienite pod względem dramatycznym, nie bardzo współdziałają z akcją. Powiem szczerze, są odtwarzane często dosyć przypadkowo. Komentarze typu "niezły strzał" w momencie, kiedy trafimy wielkiego jak słoń T-72 z odległości kilku zaledwie metrów nie są tutaj niczym niezwykłym. Najbardziej zestresowałem się, gdy na ekranie pojawił się komunikat, iż właśnie ukończyłem misję (której celem było zabezpieczenie wioski), z głośnika zabrzmiało sakramentalne "area secured", po czym w sekundę później zza pobliskiego wzgórka wyjechał wraży BMP i zniszczył mój czołg! Ja im dam "area secured"!!!

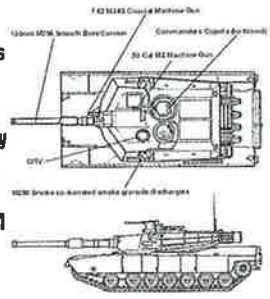
Pomimo nieznacznych zmian, najnowsza część serii Armored Fist wydaje się być tylko lekko odświeżoną dwójką. Nadal zdarzają się rozmaite buraki w postaci np. słomianej chaty, której za nic w świecie nasz czołg nie chce staranować i traktuje na równi z żelbetonowym bunkrem (problemów nie ma natomiast z taranowaniem drzew, które występują niestety rzadko). Kampanie rozgrywane są w sposób nieliniowy, ale określenie "dynamiczne" nijak do nich nie pasuje. Novalogic mogła się też pokusić o dodanie do gry elementu zarządzania załogami i maszynami w przerwach pomiędzy misjami (tak jak to miało miejsce w Tank Platoon 2). Nadałoby to rozgrywce nowego wymiaru. A tak, może się zdarzyć, że przejdziesz jakąś misję, tracąc przy okazji wszystkie czołgi (oczywiście poza tym ostatnim), a i tak w następnej wszystko będzie po staremu - bo na miejsce zniszczonych dostaniesz nowe.

Gdyby rozłożyć tę grę na czynniki i rozpatrywać osobno, to okazałoby się, że większość jest raczej przeciętna. Najnowsze dziecko Novalogic ma jednak w sobie to coś, co wtłacza w żyły ogromne dawki adrenaliny (wszystkim pancerniakom) i sprawia, że nie można się oderwać od monitora. Za to należy mu się duży plus. A może po prostu nie pograłem już od bardzo dawna w żaden symulator czołgu i dlatego AFIII tak mnie wciągnął? A tak na marginesie to jestem szalenie ciekaw, kiedy Novalogic przestanie się trzymać swojego (przestarzałego bądź co bądź) engine Voxel Space jak Rosjanie Kaliningradu...

P.S. Gra nie wymaga akceleratora, więc jeśli takiego nie posiadasz, a dysponujesz za to niezłym prockiem, to śmiało możesz dodać do oceny jeden punkt.

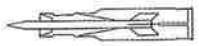
Poznaj swój pojazd

MIA2 ABRAMS

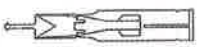


Konstruktor: General Dynamics Land Systems
Załoga: 4 osoby
Waga: 69,5 tony
Długość: 983 cm
Max. wysokość: 237 cm
Moc silnika: 1500 KM
Max. prędkość: 57 km/h
Prędkość podróżna: 48 km/h
Zasięg: 426 km
Uzbrojenie:
działo M256, kal. 120 mm (40 pocisków)
karabin maszynowy kal. 7,62 mm (10.000 pocisków)
przeciwlotniczy ckm kal. 12.7 mm (900 pocisków)
granaty dymne (24 sztuki)

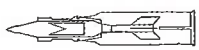
Rodzaje amunicji do działa:



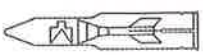
SABOT - a ściślej APFSDS (Armor Piercing Fin Stabilized Discarding). Pocisk przeciwpancerny, składający się z masywnego rdzenia (w formie igły) ze zubożonego uranu i osłony. Po wystrzeleniu pocisku osłona odpada, a leci - z wielką prędkością - sam rdzeń. Potężna moc penetrująca!



HEAT (High Explosive Anti-Tank) - pocisk uniwersalny, kumulacyjny, do zwalczania lekko i średnio opancerzonych celów (włącznie z bunkrami). Niezbyt skuteczny na pojazdy wyposażone w pancerz reaktywny.



MPAT (MultiPurpose Anti-Tank) - odmiana pocisku HEAT, może służyć też do zwalczania celów powietrznych!



STAFF (Smart Target-Activated- Fire-and-Forget). Ten pocisk kumulacyjny skonstruowano tak, że wybucha NAD celem, rażąc strumieniem rozpalonych gazów (zwykle góra pojazdu jest niezbyt silnie opancerzona). Można też zwalczać nim cele latające.

INFO CD-ACTION

Producent: Novalogic
Dystrybutor: Mirage tel. (022) 616 1551
Internet: http://www.novalogic.com
Wymagania: P 233, 64Mb RAM, Win 95/98, DirectX 6.0
Akcelerator: tak

Demo na CD 12/99

Ocena: 6

Plusy:
- Grywalność niczego sobie
- Dźwięk
- Jeśli klon podejdzie do AF3 jak do strzelaniny, to z pewnością go wciągnie

Minusy:
- Nie najwyższych lotów grafika
- Nieco bugów
- Nadal jest to TYLKO strzelanina

NHL Championship 2000

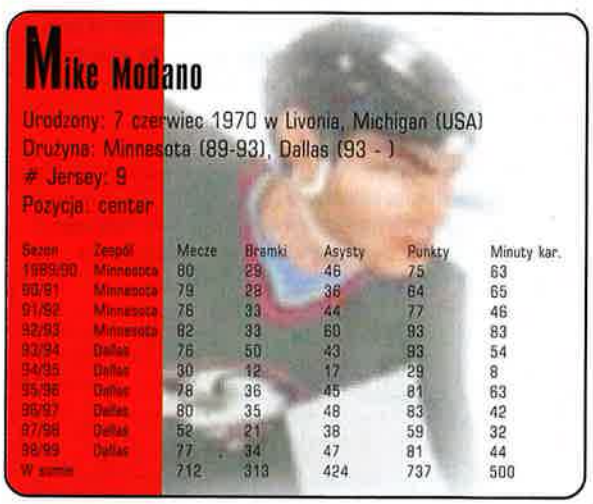
Lisy na lodowej tafli

Ledwie co oderwałem się na chwilę od monitora, aby odpocząć z lekka od przecudownego NHL 2000, a już znalazłem na biurku kolejną symulację hokeja. Pomyślałem sobie w tym momencie coś takiego: "człowiek całymi miesiącami oczekuje z niepokojem na jakiegoś porządnego hokeja, a tu nagle producenci obdarzają nas nimi jak dziadek wnuczka cukierkami... hmmm... no wiecie... coś ordzinał ;).

ELD

A tak poważnie mówiąc, to pierwsze moje wrażenie po zetknięciu się z NHL Championship 2000 było jak najbardziej pozytywne. Na pudełeczku widniał nie kto inny jak sam Mike Modano, niekwestionowana gwiazda aktualnych zdobywców Stanley Cup, drużyny Dallas Stars. A tak przy okazji to pierwszy

Po prawej: **Statystyki hokeistów są trochę przegięte**



Mike Modano

Urodzony: 7 czerwiec 1970 w Livonia, Michigan (USA)
Drużyna: Minnesota (89-93), Dallas (93 -)
Jersey: 9
Pozycja: center

Sezon	Zespół	Mecze	Bramki	Asysty	Punkty	Minuty kar.
1989/90	Minnesota	80	29	46	75	63
90/91	Minnesota	79	28	36	64	65
91/92	Minnesota	76	33	44	77	46
92/93	Minnesota	82	33	60	93	83
93/94	Dallas	76	50	43	93	54
94/95	Dallas	30	12	17	29	8
95/96	Dallas	78	36	45	81	63
96/97	Dallas	80	35	48	83	42
97/98	Dallas	52	21	38	59	32
98/99	Dallas	77	34	47	81	44
W sumie		712	313	424	737	500

pechowiec tego sezonu, gdyż w drugim meczu Dallas doszło do starcia Modano z obrońcą Anaheim Saleiem. Wynik tego starcia przy bandzie: Modano w szpitalu z uszkodzonymi kręgami szyjnymi oraz złamanym nosem, a Salei zawieszony na dziesięć spotkań i ukarany 110 tys. dolców grzywny. Ale wygląd buziuchny Modano to tylko jego zmartwienie. Nas interesuje NHL Championship 2000. Jak się domyślacie, będę ten produkt przede wszystkim porównywał do gry spod znaku EA Sports. Po pierwsze dlatego, że NHL made in EA Sports rządzi wśród gier sportowych, wyznaczając odnośne dla innych sportówek, a po drugie obie te symulacje hokeja wyszły w tym samym czasie i NHL Championship 2000 był tworzony właśnie z myślą o konkurencji dla NHL 2000. Zatem rozpoczynamy!

Nie tylko pudełko robi przyzwoite wrażenie. Na ekranie monitora w chwilę po kliknięciu na ikonce start, pojawiają się oficjalne loga NHL i NHLPA. Ktoś tu nieźle musiał posmarować kasą, aby otrzymać zgodę na używanie tych znaczków ;). Dalej moim oczom ukazało się całkiem zgrabne demko, ale już ono przegrywa rywalizację z NHL 2000. Jest co prawda ładne, ale wstawki filmowe są za długie, a muzyka pozbawiona odpowiedniej dawki adrenaliny. Podobnie jest z menusami. Niby są one jak najbardziej w porządku, ale gdzie im do NHL 2000. Po oczach jednak zbytnio nie kłują, są proste i czytelne. Za to ich zawartość nieco rozczarowuje... W sumie mamy do dyspozycji zaledwie cztery warianty gry w pojedynkę plus sieć. Mało, jeżeli przypomnimy sobie, co oferuje NHL 2000. Te cztery tryby dla samotnika to: Season (14, 26, 52 lub 82 mecze), Playoffs (seria best of 3, 5 albo 7), Head-to-Head (best of 3, 5, 7) oraz World Tournament, w którym bierze udział 16 najlepszych, hokejowych reprezentacji.

Jak sami widzicie wszystko to samo mamy w NHL 2000 z tym, że produkt EA Sports oferuje nam jeszcze kilka dodatkowych opcji rozgrywek. Najbardziej chyba zaskoczył mnie brak treningu. Mnie to co prawda nie przeszkadza, jako ogranemu hokejowemu weteranowi, ale jestem pewien, iż znajdą się wśród graczy osoby, dla których NHL Championship 2000 będzie pierwszym zetknięciem z lodową taflą. Widać gra Fox Sports jest przeznaczona tylko i wyłącznie dla zawodowców ;). Co prawda w zamian, podczas rozgrywania spotkań, są wyświetlane tipsy, ale przecież to nie zastąpi rzetelnego treningu.

Po przedarciu się przez gąszcz opcji (czytaj wybraniu czegoś dla siebie), przychodzi pora na granie. Opcje menadżerskie również do złudzenia przypominają nam to, z czym mieliśmy do czynienia w grach EA Sports. Niestety, po raz kolejny NHL Championship wypada przy konkurencji blado. Oki, ustawienia taktyczne są jeszcze całkiem niezłe i przemyślane, ale rynek transferowy jest już mocno naciągany. Nie ma na nim takiego realizmu, z jakim mamy do czynienia w przypadku NHL 2000. Pod minusy muszę podciągnąć brak możliwości potrenowania wymyślonych przez nas ustawień taktycznych i zagrywek. Dobra jedziemy dalej. Oczywiście nie byłbym sobą, gdybym nie zajrzał i dokładnie nie "przebadał" składów zespołów. Po tym badaniu NHL Championship 2000 zarobił u mnie malutkiego plusika. Składy są bowiem aktualniejsze (ale tylko co nieco) niż w NHL 2000. Za to statystyki graczy... tragedia to

joyem, ale pod warunkiem posiadania naprawdę superkobyły z odpowiednią ilością fire'ów. W końcu to jednak zręcznościówka ;).

Graficznie, co by nie mówić produkcje Fox Sports i EA Sports dzieli również całkiem spora przepaść. Ja wiem, że jest to hokejowy debiut Fox Sports i należy trochę przymknąć oczy, ale mimo wszystko to jest różnica klasy, a raczej dwóch-trzech lat. Podobnie wyglądał NHL 97. No, może lekko przesadzam, bowiem NHL Championship jest dużo ładniejszy od wspomnianej gierki oraz Actua Ice Hockey 2. Publika nawet nie jest tak tragiczna, co prawda są to tylko bitmapy, ale wygląd hal można chyba ogólnie uznać za niezły (chociaż i tak nie ma co porównywać do NHL 2000 czy 99). Podobnie jest z hokeistami. Niby nie są brzydcy, ale jednak kanciaści i przy konkurencji wypadają bardzo blado. Nie ma co nawet wspominać o twarzach... hmmm... czyżby dlatego było tak mało zbliżeń kamer? Najbardziej jednak zraża mnie do NHL Championship 2000 motion capture. Niestety, postacie obdarzono zbyt małą ilością animacji i nawet ślepy zauważyłby, że na tle NHL 2000 motion capture prezentuje się amatorsko. Bodiki, strzały i obrony, a nawet sama jazda na łyżwach wygląda sztucznie. Brak w ruchach zawodników tego realizmu, jakim obdarzyło nas EA Sports. Nie ma co się więcej rozpisywać o grafice. Stoi ona na bardzo przyzwoitym poziomie, ale nie ma co startować do NHL 2000.

Niestety, bo chciałbym wreszcie napisać; że pod jakimś względem NHL Championship 2000 góruje nad NHL 2000, muzyka i dźwięk przegrywają także rywalizację. I tak jak w przypadku wszystkich poprzednio wymienionych walorów, muzyka i dźwięk są bardzo dobre, ale... gorsze. Ktoś może zauważyć słusznie, iż seria EA Sports zawsze odznaczała się znakomitą oprawą muzyczno-dźwiękową i to żaden wstyd przegrać taką rywalizację. Ten ktoś będzie miał całkowitą rację, ale jak można myśleć o pokonaniu konkurencji, skoro nawet zawodowi komentatorzy transmisji NHL w postaci Johna Davidsona i Kenny'ego Alberta komentują bez takiego zaangażowania jak kolesie z EA Sports. Owszem, dają naprawdę popis sztuki mówionej, ale według mnie trochę za mało megasów Fox Sports przeznaczył na komentarz. Nie są one tak szczegółowe. Muzyka dobra, ale zbyt mało NHLowa, a odgłosy publiki też jakieś takie plytkie. Bez efektu jaki daje nam NHL 2000, gdzie wręcz czuć potęgę hali, w której rozgrywamy spotkanie.

Jak sami zatem widzicie kolejna próba zdetronizowania hokeja made in EA Sports zakończyła się porażką. Podkreślam porażką i to honorową, a nie klęską (vide totalnie beznadziejna Actua Ice Hockey 2). NHL Championship 2000 jest grą jak najbardziej udaną i wartą polecenia, ale... to jest tak, jak z naszą reprezentacją walczącą o Euro 2000. Niby wszystko grało, chłopaki walczyli, do końca łudzili kibiców, Angole mieli pełne gacie strachu, a co z tego wyszło powszechnie wiadomo :(. Niemal identycznie ma się sprawa z NHL Championship 2000. To bardzo dobry hokej, z ładną grafiką i oprawą dźwiękową oraz z całkiem sporą dawką grywalności, ale pomimo wszystkich swych zalet ustępuje dość wyraźnie NHL 2000. Czyż jednak można się temu dziwić, skoro gra EA Sports jest najlepszą symulacją sportową wszech czasów? Chwała jednak programistom Fox Sports za rzucenie wyzwania EA Sports i za bardzo udany debiut. Może za rok uda im się zdetronizować serię NHL? Kto to wie? A tymczasem zachęcam Was do zapoznania się z NHL Championship 2000. ■

Najlepsi strzelcy NHL w latach '90

1991/92
Hull (ST Luise) 88
Roberts (Calgary) 53
K. Stevans (Pittsburg) 53
Roenick (Chicago) 53

1992/93
Selanne (Winnipeg) 76
Mogilny (Buffio) 76
M. Lemieux (Pittsburg) 69

1993/94
P. Bure (Vancouver) 60
Hull (ST Luise) 57
Fedorov (Detroit) 56

1994/95
Bondra (Washington) 34
Jagr (Pittsburg) 32
Nolan (Colorado) 30
Sheppard (Detroit) 30
Zhamnov (Winnipeg) 30

1995/96
M. Lemieux (Pittsburg) 69
Jagr (Pittsburg) 62
Mogilny (Vancouver) 56

1996/97
Tkachuk (Phoenix) 52
Selanne (Anaheim) 51
Leclair (Philadelphia) 50
M. Lemieux (Pittsburg) 50

1997/98
Selanne (Anaheim) 52
Leclair (Philadelphia) 51
P. Bure (Vancouver) 51

1998/99
Selanne (Anaheim) 47
Amonte (Chicago) 44
Yashin (Ottawa) 44
Jagr (Pittsburg) 44

Ocena: 7

Plusy:
- lepsze niż Actua Ice Hockey 2
- może aktualne składy?

Minusy:
- statystyki hokeistów
- graficznie i dźwiękowo dużo gorsze od NHL 2000
- mniej opcji rozgrywki
- grrrrr... a gdzie trening dla początkujących?
- trochę kuleje rynek transferowy
- uciążliwe sterowanie

może za dużo powiedziane, ale wzbudziły na mojej facjacie uśmiech politowania. Panowie nie rozśmieszajcie mnie! Nie dość, że statystyki są ubogie i ograniczają się do zaledwie kilku podstawowych umiejętności, to jeszcze są wzięte chyba z sufitu. Jeżeli Todd Marchant jest równie dobrym hokeistą jak Bill Guerin, to możecie mi mówić Eldorado von Toś ;).

Wszystkie te jednak, jak do tej pory, wytknięte błędy to tylko szczegóły nie rzutujące bezpośrednio na samą grę w NHL Championship 2000. Klikamy ikonkę "play" i przechodzimy do gierowania. Hmmm... okazuje się, że również w tym aspekcie NHL Championship 2000 wyraźnie dostaje po... uszach od produktu EA Sports. Nie jest może, aż tak źle, ale gra się o wiele gorzej niż w NHL 2000. Na pocieszenie jednak muszę przyznać autorom, że stworzyli i tak dzieło o klasę lepsze od Actua Ice Hockey 2. Czym zatem ustępuje bohater tej recenzji NHL 2000? Przede wszystkim realizmem. NHL 2000 to najwspanialsza symulacja gry w hokeja, a tymczasem NHL Championship 2000 to, mimo wszystko bardziej zręcznościówka a'la konsole. Nie oznacza to oczywiście, że NHL Championship 2000 jest słaby, bo tak nie jest. Gra się całkiem dobrze, ale jeżeli nie bierzemy pod uwagę realizmu, a jak wiecie, ja na tym punkcie mam fiola. Dlatego drażniło mnie niezbyt realistyczne zachowanie krążka, hokeistów, bramkarzy, etc. Złościłem się, widząc żenujące bodiki czy obrony goalie. Potem jednak zacząłem traktować tę grę jak zręcznościówkę i od razu mogłem bardziej "przyjaźnie" spojrzeć na nią. Jako zręcznościówka NHL Championship 2000 jest dobra. Szybkie tempo, dużo strzałów... i skomplikowany system sterowania niczym z konsoli. Grając na klawiaturze chwilami żałowałem, że nie jestem jakimś wybrykiem natury i nie mam na stanie jeszcze jednej pary rąk. Kilkanaście klawiszy do opanowania, przy zaledwie kilku w NHL 2000, to jednak duża przesada. W założeniach miało to zwiększyć kontrolę nad hokeistami, ale w rzeczywistości pogmatwało to tylko grę. Dużo lepiej gra się

INFO

EA SPORTS

Producent: Fox Sports/Activision

Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet: http://www.foxsports.com/interactive/nhl2000

Wymagania: P 166, 32 RAM, CD-x4, Win 95/98, karta muzyczna

Akcelerator: wskazany

CD-ACTION POLECAMY

FIFA 2000

EA SPORTS

Powrót na tron?

Nie tak dawno temu (a dokładnie w zeszłym numerze) zachwycałem się International Football 2000, autorstwa firmy Billa G., twierdząc nawet, iż to właśnie grze Microsoftu należy się tron w kategorii piłek kopanych. Minął zaledwie miesiąc i wychodzi na to, że ponownie jestem zmuszony zmienić zdanie. Oto na półkach sklepowych pojawiła się bowiem nowa FIFA i... powróciła na tron!

ELD

Trzy poprzednie piłki kopane made in EA Sports (World Cup 98, FIFA 99, Premier League Stars) grały mi mniej lub bardziej na nerwach z błahego powodu. Programiści EA Sports najwyraźniej nie znali słowa "rozwój" i obdarzali graczy prawie niczym nie różniącymi się od siebie knotami. Może to złe słowo, bo nadal produkcje EA Sports były dla innych niedoścignionym wzorem, ale ja, grając w wyżej wymienione tytuły, zasypiałem nad klawiaturą. Niczego zatem większego nie spodziewałem się po FIFA 2000 (oczywiście, poza zwiększeniem liczby cyferek w tytule do czterech). A tu niespodziewanie nowa FIFA zaskoczyła mnie całkowicie in plus.

Zanim to jednak nastąpiło, przeżyłem ponownie chwilę zwątpienia, gdy przyszło mi zdecydować się na tryb grania. W sumie wszystko to już było w poprzednich FIFA. Do wyboru masz zatem Friendly, Tournaments oraz Season i Training. Nie będę więc na próżno się rozpisywał, o co w nich chodzi. Szkoda na to miejsca. Wspomnę jedynie, że w Season możesz pograć w wybranej lidze spośród kilkunastu i to nie tylko tych najlepszych (mam na myśli angielską, włoską, hiszpańską, niemiecką etc.), ale również i słabszych, jak np. tureckiej, norweskiej, izraelskiej czy greckiej. W takim razie rodzi się tutaj pytanie retoryczne, gdzie nasza kochana sprzedajna liga? Chyba umiecie sobie na to pytanie odpowiedzieć sami :(.

Dobra, zakładam, że wybraliście coś dla siebie i z niecierpliwością oczekujecie na dalszy rozwój wypadków. Zanim przystąpiłem do rozegrania pierwszego spotkania, zajrzałem oczywiście do Team Management, będąc już w 100% pewien, że i tutaj EA Sports nie wykonała większych zmian i opcje menadżerskie w FIFA 2000 są tradycyjnie ubogie. I tu pierwsze miłe zaskoczenie, odkąd zapuściłem FIFA 2000. Zmiany są i to zdecydowanie na lepsze. Wreszcie można porządnie ustawić taktycznie swój zespół, a co najważniejsze, piłkarze wykonują przydzielone im zadania niemal bezbłędnie. Ciekawe, że nie tylko mamy do dyspozycji gotowe formacje, ale również możemy ustawić swój zespół dokładnie tak, jak sobie zamarzymy. Osobno można ustawić każdą formację, a do tego piłkarza w całkowicie dowolnym miejscu boiska. Z czymś takim mamy do czynienia w serii Championship Manager.

Podobnie rzecz ma się ze strategią drużyny. Wybieramy np. styl ataków (Counter Attack, Neutral Attack i Possession Attack), preferowany styl podań (Short lub Long), styl grania obroną (Withdrawn, Contain, Pressure) oraz krycie (Zonal, Man To Man). Powoli chyba z FIFA robi się menadżer ;). Żarty żartami, ale nie ukrywam, że właśnie takiego czegoś oczekiwałem już od lat w każdej piłce kopanej, jak dotąd bezskutecznie. Dopiero FIFA 2000 pozwoliła mi się wyżyć nie tylko fizycznie (porobiły mi się odciski od klawiatury ;)), ale i wykorzystać moje zamiłowanie do menadżerów. Do plusów należy zaliczyć aktualność składów (z tym różnie bywa w piłkach kopanych) oraz statystyki odzwierciedlające umiejętności piłkarzy. Nie są one jakoś wyolbrzymione, tylko bardzo realistyczne.

Wreszcie jednak czas rozpocząć mecz i wiecie, co Wam powiem? Dopiero teraz, gdy zacząłem grać to poczułem prawdziwą ulgę. Grczak, wreszcie EA Sports stworzyła taką piłkę, jaką od nich oczekiwałem. Pierwsze, co przywala prosto między oczy, to wygląd trybun. Kibice zasiadający na nich się poruszają! Klaszczą i wstają z miejsc... Jak do tej pory, to tylko NHL 2000 mógł się pochwalić tą samą zaletą. Wiecie jak znakomicie się gra, gdy publikę nie tylko słychać, ale także widać poruszającą się? Ale zamiast zachwycać się grafiką (na to przyjdzie pora w innym miejscu), napiszę Wam jak wygląda teraz samo granie w FIFA. A gra się o wiele lepiej niż w FIFA 99 czy Premier League Stars. Tak jak wspomniałem, duże znaczenie ma taktyka, dzięki niej piłkarze zawsze są w odpowiednim miejscu, w odpowiednim czasie (no powiedzmy, że w 9 przypadkach na 10 ;)). Sporą zaletą jest również poprawienie sylwetek piłkarzy oraz motion capture, co jest równoznaczne ze zwiększeniem rozgrywania akcji, a co za tym idzie ich widowiskowością. Chyba nie muszę dodawać jak przyjemniej się gra, gdy piłkarze biegają po murawie, a nie przesuwają się po niej jak żółwie. Rozgrywane akcje sprawiają wrażenie bardziej składnych i przemyślanych. Gra się płynnie, bez takich przestojów, jak to miało miejsce w poprzednich częściach. No i bramki... Co by nie mówić, można strzelić wreszcie naprawdę efektowną brameczkę. Piłka potrafi się odbić od poprzeczki albo od słupka i

Po prawej: **Motion Capture zdecydowanie się poprawił, tylko szkoda, że na screenach nie można tego ujrzeć...**

piłkarze wyglądali niemal identycznie. Co prawda, do klasy NHL 2000 dużo jeszcze brakuje FIFA 2000, ale jak ktoś przytomnie zauważył EA Sports przygotowuje gry pod własny rynek (czytaj po drugiej stronie Atlantyku), a co za tym idzie jest to powód, dlaczego NHL 2000 jest dopieszczony w każdym, najdrobniejszym szczególe. Niemniej jednak twarze mają po raz pierwszy ludzki wygląd i chwała za to programistom. Podobnie ma się sprawa z sylwetkami piłkarzy. Zdecydowanie ich "odchudzono" i po murawie biegają (a nie jak dotychczas chodzą) prawdziwi zawodnicy. Chyba nareszcie panowie z EA Sports dostrzegli, że to piłka nożna, a nie football amerykański i kopacze nie są już tak "przypakowani" jak w poprzednich częściach. Nie bez znaczenia dla gry jest poprawienie motion capture. Piłkarze poruszają się bardziej zwinnie i zgrabnie oraz szybciej biegają. Autorzy nieco dopieścili warunki atmosferyczne. Padający śnieg czy deszcz sprawia niesamowicie naturalne wrażenie. Brawa dla programistów za poprawienie kilku buraków graficznych, na które narzekałem już od kilku lat. Tylko jeszcze jedna prośba: dajcie w końcu nazwiska na koszulkach!

dopiero wpaść do siatki. Zmieniono nieco sterowanie, a konkretnie sposób wykonywania rzutów wolnych, rożnych oraz autów. W przypadku wolnych i kornerów pokazują nam się literki, oznaczające odpowiednie klawisze. Ich naciśniecie powoduje, że piłka leci we wskazanym kierunku. Wydaje mi się, że to dobra zmiana. Podobnie jest z autami. Teraz to my decydujemy, gdzie ma polecieć piłka, a nie kierujemy jej do konkretnego piłkarza. Jedyne moje zastrzeżenie dotyczące rozgrywki, to chyba zbyt duża ilość czerwonych kartek, którymi hojnie szastają na prawo i lewo sędziowie. Co prawda, za atak z tyłu należy się zgodnie z przepisami czerwona kartka, ale czerwień dostaje się także za każdy faul zakończony kontuzją przeciwnika. A przecież nie każdy faul zakończony kontuzją jest brutalny i kwalifikuje się na taką karę. Czasami jest to faul przypadkowy. Sędziowie to jednak nie tylko bolączka komputerów ;).

Jak każdy fanatyk wie, produkcje EA Sports, oprócz grafiki czy grywalności, słyną ze wspaniałego dźwięku i muzyki. Nie inaczej jest w przypadku FIFA 2000. Odznacza się ona jednym i drugim. Na ścieżkę dźwiękową składają się utwory okupujące aktualnie szczyty list przebojów w Europie oraz Stanach. Specem od takiej muzyki to nie jestem, ale udało mi się rozpoznać Apollo Fourth Forthy. Generalnie muzyka znakomicie pasuje do gry i to jest najważniejsze. Dźwięk to oczywiście przede wszystkim komentarze i odgłosy publiki. W tym miejscu nieco pomarudzę, bo jak zawsze zafundowano nam tych samych komentatorów. Na szczęście, dodano im z deczko linijek tekstu i chłopaki tym razem więcej się produkują. Publika też jakby trochę więcej wrzeszczy niż w FIFA 99. Doping jest wyraźniejszy i co za tym idzie pcha nas do przodu podczas ataku ;).

Wyżej zdążyłem już napisać, że jedną z zalet FIFA 2000 jest z pewnością grafika. Zaskakująca jest praca kamer i przedstawienie spotkań. Liczba kamer spadła do pięciu (Tele, Tower, End To End, Action i Customized), ale za to my sami ustalamy kąt nachylenia kamery oraz jej odległość od boiska. Teraz nawet taki maruda, jak ja nie może narzekać na system kamer ;). Pełna rewelacja to same powtórki. Jedna akcja jest pokazywana z kilku kamer jednocześnie, przez co nabierają one niesamowitego dynamizmu i wyglądają dokładnie tak, jak na ekranie telewizora podczas relacji z np. Ligi Mistrzów. Nareszcie programiści zrobili coś również z twarzami zawodników oraz ich sylwetkami. Twarze przypominają prawdziwe, a nie jak było do tej pory, że wszyscy

Czy zatem FIFA 2000 przywróciła EA Sports na należne jej miejsce, na piedestale piłek kopanych? Wydaje mi się, że tak, chociaż International Football 2000 jest chyba tylko minimalnie gorszy. Chyba wszyscy gracze powinni podziękować właściwie Microsoft za to, że wręcz zmusił EA Sports do wprowadzenia w FIFA 2000 dość dużych zmian, przez co ta gra stała się o niebo bardziej grywalna. Brawa zatem zarówno dla zwycięzców, jak i przegranych. Swoją drogą już jestem ciekawy jak rywalizacja na linii Microsoft - EA Sports potoczy się dalej. Póki co minimalnie lepsza jest gierka EA Sports i to właśnie ona zasiada na tronie piłek kopanych. Oferuje po prostu graczowi trochę (podkreślam trochę!) lepszą grafikę, dźwięk, grywalność oraz więcej opcji menadżerskich. Jestem pewien, że ciężko Was będzie teraz oderwać od monitora. A koniec semestru tuż, tuż... ■

Wielka rodzina FIFA

FIFA - pierwsza część z tego cyklu. Wydana z okazji MŚ w USA cieszyła się sporym zainteresowaniem. Odznaczała się niezłą grafiką i izometrycznym ustawieniem kamer. AI komputera stało jednak na bardzo niskim poziomie.

FIFA 96 - postęp jaki uczyniła EA Sports był wręcz szokujący. FIFA 96 to bodajże pierwsza piłka kopana trójwymiarowa i pierwsza, w której korzystaliśmy z kilku przycisków fire. Graficznie rewelacja i ten motion capture... a trzeba wspomnieć, że o dopalaczach jeszcze w owych czasach nie śniliśmy ;). Można grać reprezentacjami jak i w rozgrywkach ligowych.

FIFA 97 - dla mnie rozczarowanie i zdecydowanie najgorsza część sagi FIFA. Zmiany graficzne niby są, motion capture niby poprawione, ale wszystko jakoś nie trzyma się całości i grywalność jest zdecydowanie niska.

FIFA 98: Road to World Cup - tym razem po nieudanej FIFA 97 znaczna poprawa. Zlikwidowano kilka buraczków. Graficznie wystarczy powiedzieć "akceleratory rulez!", a główną atrakcją FIFA 98 były reprezentacyjne eliminacje do MŚ we Francji.

World Cup 98 - gra wydana z okazji MŚ we Francji. Pomimo krótkiego czasu, jaki dzielił FIFA 98 i World Cup 98, pozbyto się drobnych, acz uciążliwych usterek. Jak sama nazwa wskazuje w grze tej mogliśmy pograć jedynie na MŚ. Na uwagę zasługiwał także naprawdę znakomity dźwięk i muzyka.

FIFA 99 - kolejna nieco słabsza pozycja w katalogu EA Sports. Przynajmniej jak dla mnie. Zmian w stosunku do World Cup próżno szukać. Ot, zwykła dobra piłka kopana.

FIFA 2000 - recenzję możecie przeczytać obok. Dodam tylko, że jest to zdecydowanie najlepsza część tego już dłuuugiego cyklu.

INFO CD-ACTION

Producent:	EA Sports
Dystrybutor:	IPS Computer Group tel. (022) 642766
Internet:	http://www.easports.com
Wymagania:	P200, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator:	Tak

Demo na CD ?/??

Ocena: 9

Plusy:
- grafika oraz motion capture
- poruszająca się publika
- dynamiczne powtórki
- system kamer
- muzyka i dźwięk
- świeże składy
- dużo lig do wyboru
- nieco więcej możliwości menadżerskich
- trochę ulepszony interfejs

Minusy:
- chyba za dużo czerwonych?
- brak ligi polskiej?
- w zasadzie nie można się już do niczego przyczepić

Nascar Racing 3

Żwawy 'dinozaur'

Firma Papyrus już od kilku lat jest wydawcą jedynej chyba liczącej się na rynku gry symulującej wyścigi Nascar. Myślę, że wcale nie przesadzę mówiąc, że jest to najlepszy symulator tych wyścigów. Wydaje mi się też, że nie będzie zbyt wielką przesadą stwierdzenie, że to w ogóle jeden z najlepszych symulatorów wyścigów samochodowych na domowe komputery. Często brakuje w gierkach tego czegoś, co ma w sobie cała seria Nascar łącznie z najnowszą pozycją, noszącą numer 3.

BEERMAN

Rzadko zdarza się oglądać gierkę, w której praktycznie wszystko jest idealnie dopracowane. Jeszcze poprzednie części Nascara zawierały kilka elementów, na które fani gry naprawdę mocno narzekali. Jednak ta sytuacja w końcu się zmieniła. Firma Papyrus pokazała, że opinia klientów wcale nie jest jej obojętna i poprawiła praktycznie wszystkie błędy, jakie zgłaszali gracze. Do największych poprawek - niestety dla polskiego odbiorcy niezbyt istotnych - należy wprowadzenie porządnej obsługi gry przez Internet. Został w tym celu postawiony specjalny dedykowany serwer, gra łączy się z nim sama, dzięki czemu nie ma potrzeby wgrywania pamięciożernych przeglądarek. Cóż jednak z tego, skoro z naszego pięknego kraju opóźnienie można by zapewne liczyć w godzinach? Wspominam o tym tylko po to, aby pokazać Wam, że usprawnienia w grze to nie bajki na papierze - tu naprawdę włożono sporo pracy.

U góry:
Zagadka: który z zegarków pokazuje właściwy czas?

Jedyną chyba rzeczą, której w trzecim Nascarze brakuje, to licencja na używanie nazwisk wszystkich prawdziwych zawodników i nazw "Winston Cup" i "Busch Grand Nationals". Jak dla mnie, to wcale nie jest wadą gry, przecież jeździ się tak samo niezależnie od tego czy na torze jadą z nami wirtualni kierowcy o prawdziwych nazwiskach, czy nie. No, może trochę brakuje autentycznie wyglądających samochodów. Te bowiem zostały pokryte całkiem innymi niż w rzeczywistości reklamami. Fakt ten jednak zauważą chyba tylko prawdziwi maniacy Nascara, których w naszym kraju, tak prawdę mówiąc, nie ma zbyt wielu. Nawet oni nie mają się czym zbytnio martwić. Gra Nascar od początku swego istnienia znana jest z tego, że co zdolniejsi gracze mają możliwość - za pomocą specjalnego programu dołączonego do gry - pomalować swoje samochody w całkowicie dowolny sposób. Dzięki temu już niedługo na internecie pojawią się pliki z oryginalnie malowanymi samochodami. Przy okazji Internetu warto rzec o tym, że dzięki kolejnemu dołączanemu do gry programikowi, gracz z dostępem do internetu ma możliwość wymieniać się z innymi graczami ustawieniami samochodu. Jak wiadomo gra Nascar słynie między innymi z tego, że wszelkie parametry naszej maszyny możemy w dowolny sposób regulować. Prawdę mówiąc, nie jest to zbyt łatwa sprawa, a odpowiednie ustawienie naprawdę dość znacznie pomaga w rozgrywce. Dlatego warto chyba skorzystać ze wspomnianego programiku i zaopatrzyć się w odpowiednie ustawienia zrobione przez kogoś, kto się na tym zna.

Poza wymienionymi drobiazgami grze już niczego więcej nie brakuje. Jest tu naprawdę wspaniała - wspomagana przez akceleratory - grafika z wyśmienitymi efektami dymu czy śladami palonej gumy na nawierzchni. Ciekawe - szczególnie dla posiadaczy słabszego sprzętu - jest to, że gra sama potrafi utrzymać poziom detali na takim poziomie, żeby grafika była płynna. O to zresztą wcale nie jest trudno - wymagania Nascara nie należą do wysokich, a to w dzisiejszych czasach należy cenić. Pochwały należą się również za pewną nowość w produktach Papyrusa, a mianowicie za wprowadzenie obsługi urządzeń z force feedbackiem. Śmiem twierdzić, że wrażenia, jakie odczuwa gracz posiadający któreś z takich cacek oraz grę Nascar 3, należą do naprawdę realistycznych. Krótko mówiąc po raz kolejny Papyrus pokazał, że stać go na wiele oraz że Nascar 3 jest ich oczkiem w głowie.

Trzeba przyznać, że oczko to wcale nie jest małe. Gra zawiera wszystkie trasy, jakie do tej pory były spotykane w serii Nascar. Dzięki temu gracz ma możliwość ścigania się na wszystkich torach zarówno "Winston Cup" jak i "Busch Grand National Series". Jak już wspomnialem, nie brakuje w gierce możliwości wprowadzania zmian. Nie ma żadnego problemu z umieszczeniem własnej fotografii na liście zawodników, z pomalowaniem samochodu wedle swoich upodobań czy też ze zmianą kilku innych równie istotnych dla gry spraw. Dzięki przejrzystemu menu opcji możemy grę dostosować do własnych potrzeb w dowolny właściwie sposób, a to sprawia, że w Nascar'a 3 może grać każdy - zarówno stary wyjadacz jak i całkowity nowicjusz.

O samym graniu nie ma sensu zbyt wiele pisać. Gra jest na rynku od naprawdę długiego czasu (oczywiście nie wersja z numerem 3) i każdy zainteresowany tematem miał szansę w nią pograć. Dla tych, co nie mieli takiej okazji powiem, że wrażenia z jazdy są naprawdę niesamowite. Zarówno tryb zręcznościowy jak i symulacyjny pozwalają wspaniale się bawić i czuć autentyczną radość z jazdy. Nie brakuje tu niczego ani kilku ujęć kamery, ani realistycznych wrażeń z jazdy, ani tego, co w Nascar jest najbardziej widowiskowe, czyli wypadków. Dla całkowitych maniaków wrażeń wzrokowych udostępniono opcję - występującą w poprzednich częściach - odtwarzania filmu z wyścigu. Dostępne są dowolne ujęcia kamery, automatyczne przewijanie między ciekawymi momentami i możliwość zapisywania filmów. Dla tych, którzy kochają porządne efekty dźwiękowe również mam dobre nowiny - Nascar 3 perfekcyjnie obsługuje dźwięk 3D, dzięki czemu wrażenia z jazdy stają się jeszcze bardziej realistyczne.

Gdybym miał zawrzeć tę recenzję w kilku słowach - w jednym akapicie - napisałbym, że Nascar 3 jest gierką, która powinna być pozycją obowiązkową dla każdego miłośnika komputerowych symulacji samochodów oraz klasycznych ścigałek. Poziom, jaki prezentuje gra, jest naprawdę wysoki i, według mnie, nikt nie powinien się na niej zawieść. Jak na razie Nascar 3 to najlepsze komputerowe wyścigi samochodowe! Howgh - rzekłem...

Ocena: 9

Plusy:
- długo by wymieniać
- gra jest po prostu perfekcyjna

Minusy:
- znaczących nie zauważono

INFO CD-ACTION

Producent:	Papyrus
Dystrybutor:	Play It 018 4440560
Internet:	http://www.sierra.com
Wymagania:	P166, Win95, 32 MB RAM, SVGA
Akcelerator:	Wskazany

Brydż 99

Otwarcie 2

Brydż 99 to najnowsza propozycja firmy Techland. Nie jest to pierwszy program brydżowy, który znalazł się na łamach CDA. Bridge 2000, aplikacja, która również została wydana pod egidą Techlandu miała jednak pewne wady, które obniżały końcową ocenę. Zupełnie inaczej jest w wypadku Brydża 99, który powinien spełnić oczekiwania odbiorcy.

ANDRZEJ SITEK

Umiejętność gry w brydża, wobec ogromnej popularności tej atrakcyjnej formy spędzania wolnego czasu, jest dla każdego liczącym się walorem towarzyskim. Ba, ale początki są dla każdego brydżysty o tyle trudne, że partię tworzą zawsze cztery osoby i nowicjuszem musi zajmować się równocześnie aż trzech graczy. Takiego problemu nie ma w wypadku Brydża 99, ponieważ użytkownik może zasiąść do gry w pojedynkę. Oczywiście istnieje również opcja gry wielu graczy przy jednym komputerze, a także możliwość gry w sieci. Poczynając od pierwszego dostępnego wariantu, czyli opcji gry człowieka z komputerowymi przeciwnikami, nasuwa się pewne spostrzeżenie. W programie zawarto rozwinięty, bardzo czytelny i przejrzysty plik pomocy. Jest to jednak porada, jak grać w brydża za pomocą programu, nie pomyślano natomiast o zamieszczeniu podstawowych zasad gry. Dowiemy się więc, jak poradzić sobie na pulpicie gry i przeprowadzić rozgrywkę czy też licytację, nie będziemy jednak wiedzieć, co to jest rober, lewa, pary NS i WE, czy też dlaczego liczba 13 jest tak ważna w brydżu. Tak więc, o ile użytkownik jest zupełnie "zielony" i o brydżu wie, że jest, raczej nie nauczy się tej gry, korzystając wyłącznie z programu komputerowego. Oczywiście, jest to zastrzeżenie, które dotyczy wyłącznie osoby nie znającej brydża. Z drugiej strony brydż jest grą czysto towarzyską i do tego zespołową, więc zazwyczaj będziemy mieć znajomych, którzy zainteresowali nas wspomnianą grą i nauczą podstawowych reguł.

W wypadku gry z udziałem kilku graczy, mamy do wyboru dwa systemy. Pierwszy, to ciekawe rozwiązanie umożliwiające grę wydrukowanymi przez komputer kartami. Program wydrukuje karty kolejno wszystkich graczy (jeżeli mamy odpowiednią drukarkę, mogą być kolorowe). W czasie licytacji i rozgrywki karty nie będą widoczne na ekranie. Podczas rozgrywki każdy gracz, gdy przyjdzie jego kolej, musi wskazać kartę, wybierając ją z tabelki, a następnie zapamiętać, że została już rzucona (może np. skreślić ją z wydruku). Drugim wariantem jest wyświetlanie kart graczy na ekranie. Program będzie informował, czyje karty zostaną wyświetlone. W tym wypadku gracz, którego karty zostaną pokazane, powinien zająć miejsce przed komputerem, wybrać odzywkę licytacyjną lub kartę (w zależności od etapu gry). Następnie program wyświetli informację o tym, którego gracza karty zostaną pokazane i cała sytuacja się powtarza. Takie rozwiązanie jest dość niewygodne z powodu konieczności zmiany graczy przed komputerem, ale w wypadku braku drukarki, czy też niemożności skompletowania czterech graczy, umożliwia chociaż zabawę.

Dla bardziej zaawansowanych graczy ważną informacją będzie zamieszczenie w programie (do wyboru) dwóch najpopularniejszych w Polsce systemów licytacyjnych: "Nasz system" i "Wspólny język" oraz zestawu opcjonalnych konwencji, stosowanych w obrębie każdego z systemów. Program oferuje również pewną pomoc, bowiem przed zgłoszeniem swojej odzywki można poprosić program o podpowiedź poprzez wybór z menu Ułatwienia opcji: Co zalicytować. W wypadku przeciwników komputerowych, licytacja może być przeprowadzana zgodnie z jednym z dwóch systemów licytacyjnych. Wybóru systemu oraz jego opcji dokonujemy w menu Ustawienia/ - Konwencja licytacji.

Brydż 99 to również program mający wiele udogodnień konfiguracyjnych. Tradycyjny widok z góry można zmienić na 3D, możemy także zmodyfikować kolorystykę okien (6 opcji), wybrać niestandardowy zestaw kart (np. karty z modelkami). Gracz może również zadecydować, które okna mają być widoczne podczas gry, a także wyłączyć dźwięk i muzykę. Tło dźwiękowe w wypadku brydża nie stanowi decydującej, ważnej roli, jednak miła muzyka płynąca z głośniczków na pewno uprzyjemni grę.

U góry:
I kto powiedział, że potrzeba czterech do brydża? Policzmy: ja, komputer i dwóch wirtualnych dziadków?

Brydż 99 pozwala także na skorzystanie z sieci internetowej i lokalnej. Program korzysta z protokołu TCP/IP. Może istnieć kilka niezależnych sesji, a w grze udział wezmą również przeciwnicy komputerowi. Niestety nie jest możliwe zapisanie stanu gry sieciowej i powrót do niej, po przerwaniu pracy z programem.

Brydż 99 to rzetelny program, który stanowi świetne narzędzie dla osób, które z brydżem się zetknęły i polubiły grę (która między nami mówiąc jest najpopularniejszą grą karcianą na świecie). Niedoświadczonych graczy program nauczy, jak należy licytować, tłumacząc przy tym swoje zagrywki. Dobry brydżysta może natomiast liczyć na wysoki poziom licytacji i gry. W najmniej komfortowej sytuacji jest początkujący, który raczej nie nauczy się grać, korzystając wyłącznie z programu. Właściwa oprawa graficzna i dużo opcji konfiguracyjnych podnosi komfort zabawy. Brydż 99 jest udaną pozycją, na pewno godną polecenia. ■

Ocena: 7

Plusy:
- popularne konwencje licytacji
- trzy zestawy graficzne kart
- tryb 3D
- możliwość gry w sieci

Minusy:
- brak opisu zasad gry w Brydża
- nie można zapisać gry sieciowej

INFO

Producent:	Techland
Dystrybutor:	Techland tel.(62) 7372747, 7372748
Internet:	http://www.techland.com.pl
Wymagania:	486 66 MHz, Windows 95/98/NT, 16 MB RAM, CD ROM
Akcelerator:	nie

Zimowe Przygody

JAZZ JACKRABBIT 2
THE CHRISTMAS CHRONICLES

49,90

całkowicie po polsku

DOSKONAŁY PREZENT

Jazz JackRabbit the Secret Files oraz Zimowe Przygody to doskonała rozrywka na długie zimowe wieczory. Dziesiątki poziomów, setki przygód, jednym słowem wspaniała zabawa!

49,90

całkowicie po polsku

L.K. Avalon,
skrytka 66, 35-959 Rzeszów
tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

Wymagania: P90, Windows 95/98.
Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

The Avengers

Rewolwer i melonik

Komputerowy pinball nadal ma swoich wiernych fanów, co potwierdzają regularne premiery kolejnych tytułów z tego gatunku. Za sprawą takich gigantów jak 21th Century i Epic oraz serii Epic Pinball, Pinball Dreams, Pinbal Illusions - komputerowe flippery na stałe ugruntowały swoją pozycję.

CZARNY IWAN

Dominacja 21th Century i Epic nie byla jednak przypadkowa. Gry "wykute" w tych firmach były oparte na świetnych pomysłach, opakowane wspaniałą grafiką i podparte bardzo dobrą muzyką. Dynamika zabawy, dobrze zaprojektowane stoły to oczywiste warunki, które musi spełniać gierka tego typu.

Ostatnio pojawia się również co raz więcej flipperów trójwymiarowych. Specjalizuje się w nich Sierra, która wypuściła już na rynek 3D Ultra Pinball, 3D Ultra Cool Pool, itd. Pojawiają się również tytuły, jak np. Timeshock, które składają się z jednego, maksymalnie urozmaiconego i rozbudowanego stołu, na którym można grać godzinami i wciąż odkrywać nowe niespodzianki. Często zdarza się również, że stoły oparte są na popularnym, przewodnim motywie, co ma na celu przyciągnąć jeszcze więcej graczy (np. Star Treck Pinball).

Właśnie takim tematycznym tytułem, który jednocześnie ograniczono do jednego stołu jest gra zatytułowana The Avengers. Zapewne, nieco starsi czytelnicy słyszą już jak dzwonią w kościele, tylko nie wiadomo za bardzo w którym. The Avengers to angielski serial kryminalny, który w Polsce znany jest pod tytułem Rewolwer i Melonik (nawet teraz emituje go jedna ze stacji). Powstała w latach sześćdziesiątych seria, składa się z około 1400 odcinków (!), a przez plan filmowy przewinęło się w sumie 1040 aktorów! Może dla brazylijskich czy argentyńskich seriali jest to kropla w morzu, jednak wówczas był to fenomen. Zmiany bohaterów, postaci filmu nie ominęły nawet głównych bohaterów, pary detektywów: Emmy Peel i Johna Steeda. Mówiąc nieco dokładniej, rolę J. Steeda (a właściwie Johna Wickhama Gascoyne'a Berresforda Steeda) przez lata odtwarzał Patrick Mackee,

natomiast ekscentryczną Emmę grało kilka aktorek. Najpopularniejsza w tej roli okazała się jednak Diana Rigg (na zdjęciu). Już zupełnie na marginesie dodam, że Amerykanie wyprodukowali niedawno własny film pełnometrażowy, oparty na pomyśle The Avengers (zobacz zdjęcia).

Piszę o tym wszystkim nieprzypadkowo. Gdy tylko zainstalujecie The Avengers i uruchomicie grę, na ekranie pojawią się scenki z filmu, które zgrabnie złożone w czytelną całość stanowią intro gry. Będą to oczywiście fragmenty z oryginalnego filmu, więc nie zdziwcie się, gdy zobaczycie maksymalnie "nowoczesny, modny i wyzywający" strój Emmy :-). Jakość nagrania przypomina pokolorowane filmy z Charlie Chaplinem, ale na szczęście nie to jest najważniejsze.

Zanim dostaniecie swoją sprawę i będziecie mogli zacząć detektywistyczną robotę, trzeba będzie jeszcze wybrać jedną z rozdzielczości i ilość kolorków. Zaczynamy już od 640x480, ale można grać również w 1024x768, operując jednocześnie w 24 bitowym kolorze. O takich szczegółach, jak możliwość gry 1 do 4 graczy (naprzemiennie), rozwodzić się nie trzeba.

OK. Wreszcie jest stół! Jak pierwsze wrażenie? Jak dla mnie, nieco za dużo elementów, a butelka i magazynek rewolwerowy jakoś psują wrażenie harmonii. Kolorystyka poprawna, chociaż nie można powiedzieć, że olśniewająca. Jedna gra to dokładnie pięć kul, chyba że dostaniecie bonusową kulkę za szczególne osiągnięcia. Na planie znajduje się kilka ramp, podestów, cała masą animowanych sekwencji, które są nagrodą za celne

strzały. Może się zdarzyć, że szampan wystrzeli białą pianą, a confetti zasypie wam stół. Wachlarz leżący po prawej stronie nagle zasłoni obraz, a samochód, który cały czas kieruje się w stronę kulki zostanie zamieniony na inny, starszy model. W magazynku pojawią się naboje, a w kieliszku musujące wino.
Oczywiście to tylko kilka przykładów, które urozmaicają grę. Najwięcej dzieje się i tak na ekranie powyżej stołu. Będziecie mogli na nim grać w całą masę dodatkowych gierek, ot choćby Englishman, Vehicule Chase, Aperitif, Shoot the Snipers i wiele, wiele innych. W niektórych, za pomocą dwóch klawiszy kierunkowych sterujemy Johnem, który niczym Indiana Jones musi uciekać przed wielką kamienną kulą. W innej minigierce waszym zadaniem będzie zlikwidowanie gangsterów (dysponujecie bronią snajperską i własnym refleksem). Vehicle Chase sprowadza się do umiejętności prowadzenia szybkiego samochodu. Czołowe zderzenie z ciężarówką kończy ten epizod w życiu pary detektywów.

Właściwie odniosłem wrażenie, że The Avengers został przeładowany wspomnianymi bajerkami. W pierwszej chwili, gdy uda się posłać kulkę w kilka miejsc, które uruchamiają tryb minigierki, jest super. Jednak tych sekwencji jest tak dużo, zdarzają się tak często, że staje się to męczące. Mówiąc inaczej, niemal co chwila pojawia się jedna lub druga gierka, a po 10 minutach i kilkunastu takich zagraniach ma się ich szczerze dość. To w końcu flipper, a nie platformówka lub nawalanka. Inną niemiłą niespodzianką jest zbyt szerokie rozstawienie flipperów (to nimi uderzamy w kulę). Ponieważ w grze nie ma tilta (możliwość potrząśnięcia stołem), praktycznie nie mamy szans wyciągnąć bili lub zmienić jej kierunku, gdy zmierza prosto środkiem stołu. Tenże nie jest szczególnie dobrze zaplanowany. Jeżeli uprzecie się umieszczać kulę w środkowej alejce, a nie daj Boże kulka cofnie się, po prostu możecie patrzeć już tylko jak przegrywacie. Na pewno jest to również kwestia umiejętności... ale przekonacie się sami, że tak duży przestrzał między flipperami uniemożliwia większość tradycyjnych akcji. Poza tym, w grze nie ma także stopniowanej trudności, a więc jeżeli nie za bardzo radzicie sobie z pinballem, będzie ciężko.

Podsumowaniem gierki jest jej oprawa muzyczno-dźwiękowa. Mówiąc krótko, tragedia. Po pierwsze, sample są zgrzytliwe i nieciekawe, męczą ucho i denerwują. Z kolei głosy Johna i Emmy jakoś nie współgrają z ogólnym klimatem zabawy i zamiast go kreować, brzmią jakby nagle zagdakała kura lub zapiał kogut - wrażenie jest równie irytujące. Totalnym nieporozumieniem jest natomiast umieszczenie głośnego, kilkunastosekundowego motywu muzycznego (z czołówki filmu). Słuchamy go każdorazowo po zakończeniu gry i to dwukrotnie! Wściec się można, choć sam w sobie temacik jest całkiem niezły. No ale bez przesady!

W postać Emmy Steel w amerykańskiej produkcji wcieliła się Uma Thurman (fajne portki, prawda?:))

John Steeda zagrał Ralph Fiennes (znany m.in. z Listy Schindlera)

Diana Rigg była najbardziej lubianą i popularną odtwórczynią postaci Emmy Steel

Ogólnie The Avengers nie należy do tytułów, które bym polecał. Jeżeli koniecznie chcecie zagrać w tematycznego pinballa na jednym stole, zobaczcie najpierw Big Race USA i Timeshock. The Avengers to przeciętna pozycja, którą można wręczyć jedynie fanom serialu. Wspomniane na wstępie tytuły przerastają The Avengers o głowę - nawet, gdy na tejże głowie tkwi zawadiacko osadzony melonik. ■

Ocena: 3

Plusy:
- motywy z The Avengers
- można pograć, jak nic nie ma w telewizji
- przyzwolte wymagania sprzętowe

Minusy:
- przeciętna grywalność
- przeładowanie programo
- słabe tło dźwiękowe
- źle zaplanowany stół

INFO D-ACTION

Producent: Pin-Ball Games LTD
Dystrybutor:
Internet: http://www.avengers.com
Wymagania: P133, 32 MB Ram, Windows 95/98
Akcelerator: nie

DWIE płyty pełne przygód!

Spiralny Świat
L·I·A·T·H

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów.

Mnóstwo oryginalnych i ciekawych zagadek.

Fantastyczna renderowana grafika z dziesiątkami animowanych postaci.

Nowatorski, stopniowany system podpowiedzi.

Nastrojowa, ilustracyjna muzyka.

Całkowicie po polsku!

Cena 89,90 zł

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

Wysyłka do 24 godzin od otrzymania zamówienia!
Do ceny doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.
Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 95/98

DATA BECKER K.O.

Podwójne uderzenie

Klasyczny boks to na PC wyjątkowe widowisko, bowiem nie było jeszcze dobrej, zaawansowanej gry tego typu, która sprawdziłaby się w blaszaku. Posiadacze PlayStation, Nintendo64 są w nieco lepszej sytuacji, bowiem na te platformy jest całkiem fajna gra: Ready to Rumble - klasyczny, bokserski pojedynek.

CZARNY IWAN

Właściwie trudno się dziwić, że nie mieliśmy dotychczas dobrych tytułów, a producenci omijają ten temat szerokim łukiem. Superrealizm jest sporym utrudnieniem dla twórców gry. Nie ma tu bowiem miejsca na techniki rodem z StreetFightera, Virtua Fightera czy Mortal Kombat. Pozostają jedynie opatulone w czerwone rękawice pięści i kilka podstawowych technik bokserskich. Czy taka gra się nie znudzi? Który z 15 latków śledzi z wypiekami na twarzy bokserskie pojedynki? Temat jest jakby mało pociągający, a jeżeli nawet, to musi przecież przeliczać się na pieniądze, które w wypadku nielicznych fanów nie będą za duże. Takich wątpliwości nie mieli goście z Data Becker i po wielu miesiącach pracy zaprezentowali grę KO Boks.

Pierwsze, co ujrzycie, to mistrzowski pas, który jest zarazem menu gry. Rotując wokół własnej osi jest oprawiony różnymi emblematami, które oznaczają zarazem poszczególne opcje. Jedną z nich jest możliwość stworzenia własnego zawodnika. Wybierając boksera i określając jego parametry, rozpoczynamy zabawę. Nie możemy niestety wybrać zawodnika spośród kilku propozycji, czy też zmienić jego krwistoczerwone spodenki na jakiś mniej rażący kolor. Facio ma wyraźnie podbite oko, ale to akurat jest najmniejszy problem.

OK. Pana do bicia nie zmienimy, trudno, co z parametrami? Tu jest trochę lepiej. Przede wszystkim damy mu właściwie imię, a także

będziemy mogli określić jego narodowość (kilkadziesiąt możliwości, w tym takie fajne, jak Malezja, Kongo, itp.). Kolejnym krokiem będzie rozdysponowanie kilkudziesięciu punktów, które zmienią nieco możliwości zawodnika. Możemy poprawić trzy zasadnicze rzeczy: siłę uderzenia, szybkość, stan (określa podstawową zdolność do walki). Tak więc o zwycięstwie każdorazowo decydują te trzy parametry i umiejętności gracza. Szkoda jednak, że nie rozwinięto tego wątku i nie wprowadzono możliwości zmian w wypadku prostego uderzenia, sierpowego czy też haka. Właśnie te trzy uderzenia są również wszystkim, co możecie zaprezentować w grze. Strasznie tego mało, co czuje się już po kilku minutach gry, ale o tym przekonacie się trenując, a zatem...

Trening mistrzów

W głównym menu znajduje się opcja Training (powyżej mamy Single Fight, Championship, Arcade, Two Player, Network). Zaraz po rozgrzewce szybko tam biegnijcie. Możecie wybrać Sparinng lub Practicing. I tu właśnie czegoś nie rozumiem. Obie opcje praktycznie niczym się nie różnią. Trafiamy na ring i dostajemy chłopca do bicia, który od czasu do czasu wyśle jakiś ospały cios. Poza tym można okładać mu wątrobę, walić po twarzy i napawać się swoją szybkością. Gdy zmęczycie się Sparinngiem zapraszam do Practicing. Co się zmieniło, nic? Być może praktykowanie polega na czymś innym, ale zdaje się, że goście z Data Becker chcieli żebyśmy sami ustalili różnicę i najlepiej napisali im o tym w liście.
Poza tym będziecie wreszcie mogli zaprezentować przeciwnikowi szeroki wachlarz trzech technik ręcznych i kilku uników. Oczywiście, moje zastrzeżenia nie są do końca obiektywne. Trudno przecież, aby bokser zaczął kopać przeciwnika po klejnotach, wbił mu czoło w głowę, czy też złapał za uszy i wraził kolano w twarz. To jest klasyczny, czysty boks o czym trzeba bez końca sobie przypominać (najlepiej zapisać na kartce i nakleić ją na monitorze). Mimo to, sama walka jakoś nie do końca przypomina zderzenie Andrzeja Gołoty z Lenoxem Lewisem, a dlaczego...?

Wielka biała pięść

Wspomniane pięć trybów gry pozwala zmierzyć się z 20 bokserami z różnych stron świata i o odmienych umiejętnościach (zdefiniowanych przez nasze trzy czarodziejskie parametry). W trybie Single wybieramy przeciwnika i toczymy z nim pojedynczą walkę. W Championship możemy zostać American Champion, o ile pokonamy wszystkich bokserów. Po zwyciężeniu trzech przeciwników pod rząd, dostajemy kilkadziesiąt punktów, które możemy rozdysponować, zwiększając naszą siłę, szybkość lub stan. W trybie Arcade przeciwnicy zostają wybrani losowo, a więc może się zdarzyć, że po bardzo dobrym zawodniku trafimy na słabego, wolnego amatora. Gra ma trzy tryby trudności, zmiana na wyższy oznacza, że przeciwnikowi podskoczą do góry punkty odpowiedzialne za szybkość, siłę oraz żywotność. Niezależnie od tego, sama technika walki prowadzenia meczu, wygląda tak samo. O ile jeszcze do wyglądu zawodników, ich wektorowych ciał nie można mieć wielu zastrzeżeń, to sam boks prezentuje się raczej przeciętnie. Kiedy bokserzy są w kontakcie ich rękawice stykają się - dłonie wpadają w jakieś dziwne drgawki, co wygląda dość niezdrowo. Uniki, których kombinacji jest naprawdę sporo nie zawsze są dobrze animowane, np. tradycyjne zejście z linii ciosu w lewo lub prawo wygląda raczej jak taniec hawajskiej dziewczyny, która wita turystów (brakuje tylko wieńca z kwiatów

na szyi boksera). Zawodnicy poruszają się po planszy, dostawiając nogę do nogi, nigdy ich nie odrywając od podłoża. Wygląda to więc tak, jakby mieli za duże kapcie, a szurać muszą, bo przecież mają takie ciężkie nogi z kowadłami zamast stóp. Poruszanie się bokserów jest ogólnie mało realistyczne, gdzież ta finezja ruchu z Virtu Fighter? Nie musicie się od razu obruszać, wiem, że to boks, ale ci koleście naprawdę chodzą tak, jakby mieli

pełne majtki i zanik mięśni.
Nieco lepiej wygląda wyprowadzanie ciosów. Skuteczne uderzenie naprawdę odbija się na masce zawodnika, która efektownie zalewa się krwią (tu siniaczek, tu limo - bardzo ładnie). Proste i sierpowe są nie tylko skuteczne, ale również opracowane w zgodzie z fizyką ruchu. Haki na wątróbkę są już nieco mniej konkretne, jednak spełniają swoją rolę. Silne uderzenie w to miejsce może powalić przeciwnika na łopatki. I co wówczas?
Ano nic. Gość leży, sędziego nie widać, liczenia żadnego nie będzie. Dzieje się tak nawet wówczas, gdy przeciwnik nie padnie jak długi, a jedynie opadnie na kolana. Dostał to przegrał - jak dla mnie to zupełna nowość w przepisach.

Sierp i młot

Ciekawym, sprawdzającym się rozwiązaniem jest za to opcja wytrzymałości i siły podczas spotkania. Oba te parametry stale się zmieniają (są to graficzne wskaźniki u dołu ekranu) z tym, że wskaźnik siły może tylko maleć (określa on zdolność zawodnika do walki). Wytrzymałość, a więc możliwość szybkiego uderzenia, serii, kontrataku maleje, o ile wciąż atakujemy. Gdy bokser stoi nieruchomo, jego wytrzymałość wzrasta (jednak gdy się tylko porusza, np. cofa do tyłu, wytrzymałość maleje tak samo, jak w wypadku wyczerpującej serii uderzeń). Stan fizyczny zawodnika od razu zostaje odzwierciedlony w jego zachowaniu się. Jeżeli jest wyczerpany, jego ciosy stają się znacznie wolniejsze, tak, że przeciwnik ma dużo czasu na unik. Jeszcze gorzej jest, gdy spadnie wskaźnik siły, uderzenia tracą wówczas moc i w konsekwencji prowadzą do przegranej. W danej chwili zaznaczona jest również przewaga jednego z zawodników. Oznaczono ją symbolem rękawicy bokserskiej; większa będzie należała do aktywniejszego sportowca.
Dzięki zastosowaniu takiego rozwiązania, gra nabiera pewnych walorów. Możliwe stają się zagrania taktyczne. Nawet słaby zawodnik, którego siła spadła poniżej poziomu przeciwnika, może wygrać walkę, o ile będzie potrafił uniknąć przeciwnika, odbudować wytrzymałość, skorzystać z gardy we właściwym momencie i wysłać nokautujące uderzenia. W KO Boks możliwe jest posłanie na deski jednym, potężnym ciosem, lecz, co logiczne, takie sytuacje zdarzają się raczej na początku meczu (kiedy siła jest na bardzo wysokim poziomie).

Łypnięcie okiem

Wizualnie gra wygląda dość dobrze. Pięć alternatywnych aren niewiele się od siebie różni, publiczność wszędzie jest śmiesznie płaska, jednak sami bokserzy zostali zaprojektowani jak należy. Sprawne działanie giery to zasługa GX-Engine. Wsparcie dla dopalaczy grafiki pozwoliło wygładzić wszystkie obiekty 3D i w konsekwencji KO Boks ma właściwą prezentację. Podobnie jest z muzyką, która w menu miło drażni ucho, natomiast dźwięki w trakcie meczu nie wołają o pomstę do nieba.

Nokaut

KO Boks pozostawia w opuchniętych ustach coś więcej niż smak krwi. Przede wszystkim jest to potężne uczucie niedosytu. Szkoda, że w grze nie ma żadnych statystyk, prawdziwych zabijaków, postaci bokserskiego świata, żadnego podziału na kategorie wagowe. KO Boks jest po prostu grą dość amatorską i może dać odbiorcy jedynie przedsmak prawdziwego turnieju bokserskiego czy też zmagań na ringu. Ostatnim argumentem, gwoździem do trumny niech będzie fakt, że nie można nikomu odgryźć ucha ani nawet uderzyć poniżej brzucha a la Golota. I co to ma być, pytam!? :) ■

Ocena: 5

Plusy:
- za rzadkość zjawiska
- klasyczny boks bez udziwnień
- możliwość zagrań taktycznych
- prosta, wygodna klawiszologia
- dobra oprawa muzyczna
- dwóch graczy na jednej klawiaturze

Minusy:
- nie można ssać ucha przeciwnika :)
- brak tabel, statystyk zawodników
- drżenie dłoni u zawodników w kontakcie
- nie ma liczenia
- słabiutkie animacje przed meczem
- źle animowane niektóre uniki
- sędzia na czas walki idzie sobie...

INFO
D-ACTION

Producent:	DATA BECKER
Dystrybutor:	DATA BECKER
Internet:	http://www.data-becker.de/
Wymagania:	Pentium 133, 32MB Ram, Win95/98
Akcelerator:	

Walka i przygoda
– czy trzeba czegoś więcej?

Tunguska
Legend of Faith

Fascynujący świat 3D renderowany z detalami w 65000 kolorów
Pełna swoboda ruchów dzięki nowoczesnym rozwiązaniom 3D
Realnie przedstawiony bohater i przeciwnicy (cieniowanie Gouranda)
Dynamicznie zmieniające się położenie kamery
Zróżnicowane techniki walki wręcz, mieczem, toporem i nunchako
Wiele zagadek i dużo walki

Cena 89,90 zł

Laboratorium Komputerowe Avalon
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów

tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

całkowicie po polsku
2 płyty CD

Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.
Wymagania: P166, 32 MB RAM, W 95/98
www.lkavalon.com

CD-ACTION POLECAMY

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Więcej, lepiej i w 3D!

Earth 2140 - doskonały RTS, który sprzedał się w ponad 300.000 egz., stworzony przez polskich programistów, zawierający sporo odkrywczych (jak na czas swej premiery) rozwiązań. Kto go nie zna? (Ci, którzy powiedzieli "ja!", proszeni są o zerknięcie na CD z pełną wersją gry w tym numerze). Gra doczekała się właśnie swego następcy, czyli Earth 2150. Na Zachodzie ta gra już robi furorę (oceny powyżej 90% w prasie fachowej). A jak będzie u nas? Zaraz się przekonacie. Z góry przepraszam jednak za to, że niektóre informacje podałem w barbarzyńskim skrócie - ale i tak ledwo zmieściłem się na 4 (a planowałem max. 3) stronach...(a śmiało mógłbym zapełnić i dwie następne!).

MAC ABRA

Earth 2150 to nadal strategia czasu rzeczywistego. Jest to jedna z niewielu rzeczy, która łączy ją z Earth 2140. Zamiast 2D mamy już pełne 3D. Zamiast dwóch stron konfliktu - trzy. Z pola walki zniknęli ludzie, walki toczą już tylko maszyny. Mamy właśnie rok 2150 (ciężko się było domyśleć, nie?). W wyniku prowadzonej od wielu lat wojny i użycia nowych potężnych broni, Ziemia została wytrącona ze swojej orbity i obecnie zmierza ku Słońcu. Każda z trzech biorących w rozgrywce stron, ma jeden cel - zbudować statek kosmiczny i dać dyla ze skazanej na zagładę planety. Problem w tym, że surowców jest bardzo niewiele - na jeden statek wystarczy. Do czego to prowadzi, nie muszę chyba tłumaczyć?

Wrogowie

Do wyboru są 3 imperia. Dwa z nich to znane z gry Earth 2140 European Dynasty (czyli mówiąc po ludzku - Rosjanie) i United Civilized States (Ameryka). Trzecią stroną są potomkowie kolonistów z Księżyca, którzy wracają na Ziemię w celu zdobycia surowców. (Tu mała dygresja - to właściwie POTOMKINIE... Tak, tak, tam są same kobiety... poza Tobą, graczu :)). Każda ze stron dysponuje unikalnym, charakterystycznym dla niej arsenałem broni, pojazdów i budynków. Początkującym polecałbym ED, z uwagi na dość konwencjonalne systemy uzbrojenia (łatwo się w nich połapać). Natomiast lubiącym Seksmisję :) oraz RPG polecam LC. Zresztą przed wyborem strony konfliktu możecie sobie obejrzeć filmy propagandowe, w których "każda pliszka swój ogonek chwali" i sami podejmiecie decyzję, kogo wspomożecie swym intelektem.

Rozgrywka

Po wyborze strony (zakładam, że gramy w misje solowe - o multiplay powiemy sobie nieco później), zakładamy bazę, a dopiero po jej stworzeniu bierzemy się za wykonanie pierwszej misji. I tu pierwsza niespodzianka. Gra toczy się jakby dwutorowo. Z jednej strony mamy cały czas dostęp do swej bazy, w której (niezależnie od misji) rozwijamy struktury, prowadzimy prace badawcze, wydobywamy surowce, etc. Drugim planem są kolejne misje, gdzie, niezależnie od bazy głównej, również możemy się rozbudowywać, tworzyć struktury i pojazdy, gromadzić kasę. Naturalnie cały czas istnieje

Innowacyjność

W Earth 2150 pojawiło się wiele zupełnie nowych idei albo też pomysłów na tyle jeszcze oryginalnych, że warłych wzmianki.

- limit amunicji. Niektóre z jednostek posiadają limitowaną ilość amunicji. Konieczne jest jej uzupełnianie za pomocą dowozu pojazdami dostawczymi (można ten proces zautomatyzować). Jeśli komuś to nie w smak, to może tę opcję wyłączyć.
- modyfikowalny teren - pojazdy budowlane mogą wyrównywać teren pod budynki, wznosić nasypy, kopać doły, budować podziemne tunele.
- budowa mostów - jednostki gracza budują mosty, aby umożliwić komunikację przez rzeki i wąwozy.
- budowa tam - tamy mogą być używane do spiętrzania wody i zalewania położonych poniżej terenów.
- kontrola pogody (tylko LC). Możliwość sterowania pogodą (wywoływanie suszy, deszczu, burzy, itd.). Deszcz np. ogranicza widzialność i spowalnia jednostki, wicher uniemożliwia wykorzystanie lotnictwa, burza może niszczyć struktury wroga, itd.
- każdy pojazd i budynek dysponują autonomicznym oświetleniem w postaci reflektorów, oświetlających nocny teren.

łączność pomiędzy tymi dwoma centrami wydarzeń. Można w obie strony przesyłać surowce, kasę i jednostki.

Misje toczą się nieliniowo, tj. po pierwsze to, co zrobimy (albo czego nie zrobimy) wpływa na to, jakie kolejne zadanie dostaniemy do wykonania (drzewiasta struktura misji). Po drugie, czasem dostajemy kilka równorzędnych misji do wyboru.

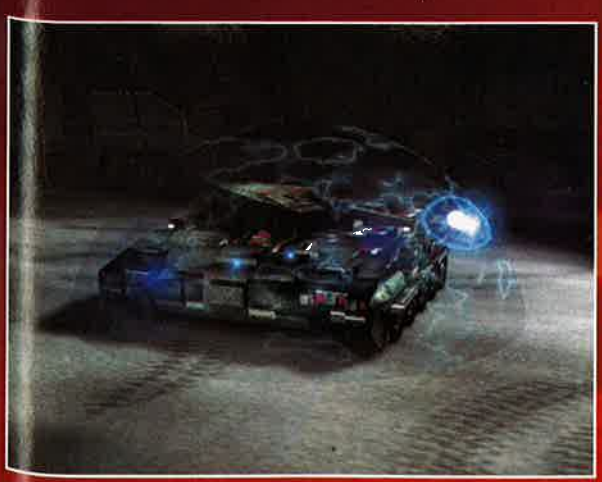
Akcja toczy się nie tylko na powierzchni ziemi i wody (flota wojenna) oraz w powietrzu - ale i pod powierzchnią planety! Istnieje bowiem możliwość tworzenia sieci tuneli, którymi możemy przerzucać nasze jednostki, podkopywać się pod wrogie fortyfikacje czy wykorzystywać jej jako schrony przeciwlotnicze! Do pełni szczęścia brakuje mi tylko tego, by można było tam tworzyć np. centra badawcze czy fabryki zbrojeniowe - ale niestety, niczego budować tam nie można.

Po wyborze misji i zapoznaniu się z briefingiem bierzemy się do dzieła. Jak zawsze w RTSach, należy coś wydobywać (kopaliny). Ale uwaga: podkreślam raz jeszcze: celem gry nie jest pokonanie wroga, a stworzenie statku kosmicznego! Stąd należy pamiętać, że surowce powinny być dostarczane (i wydobywane) także w bazie głównej, z której są transportowane na orbitę, gdzie nasi ludzie gorączkowo budują statek. Jaki z tego moral? Nie jest istotne czy w kolejnych misjach całkowicie zmiażdżysz wroga, czy tylko sprawisz, że wycofa się spod ognia. Ważne jest jak największe wydobycie surowców i wykorzystywanie ich nie tylko do rozbudowy sił zbrojnych! Z drugiej jednak strony autorzy starają się premiować tych, którzy nie są minimalistami. Jeśli np. celem danej misji jest tylko wydobycie określonej ilości surowców, a gracz, mimo to spenetruje całą mapę, to zwykle (oprócz wroga :)), spotyka go coś miłego. Raz, że nazbiera rozmaitych artefaktów (dodatkowa kasa, pola siłowe, autonaprawy, etc). Dwa, że czasem będzie w stanie znaleźć naprawdę ciekawe rzeczy (artefakty pozostawione przez Obcych - a ci skąd się wzięli?! - łącznie z np. sprawnymi pojazdami Ufoli, znacznie przewyższającymi to, co stworzyła ziemska technologia).

Ciekawie wygląda też moment zakończenia misji. Wygląda to w ten sposób, iż komputer informuje nas, że spełniliśmy wszystkie jej założenia. W tym momencie możemy opuścić daną mapę - ale nie musimy. Dlaczego? Otóż sprawa wygląda tak, że po opuszczeniu owej mapy zasadniczo tracimy wszystko, co tam mamy. Możemy wprawdzie wytransferować oddziały, surowce i kasę do bazy głównej... ale... czy nie szkoda, np. pozostałych złóż surowca? No i zainwestowaliśmy w budowę struktur sporo kasy. To ma przepaść?! Niekoniecznie. Jeśli całkowicie odkryjemy mapę na danej planszy i wyeliminujemy z niej wroga, to nawet po jej opuszczeniu trwa tam eksploatacja surowców i jej transfer do bazy głównej! (Od razu mówię, że jednak nie na każdej planszy istnieje taka możliwość).

Warto tu pamiętać o jednym - nasza baza główna rozwija się przez cały czas kampanii. To, co mamy w niej w misji nr 7, będziemy też mieli w misji nr 8. Nie startujemy za każdym razem od zera, nie musimy od początku stawiać tych samych struktur, etc.

Ważną sprawą w Earth 2150 jest energia. A właściwie sposób jej wykorzystania. Otóż każda elektrownia ma swój zasięg działania. Jeśli budynek znajduje się w poza jej zasięgiem - przestaje funkcjonować (są wprawdzie budowle o własnym zasilaniu, ale 90% struktur wymaga zasilania z zewnątrz). Wygląda to nieco inaczej dla każdej ze stron (patrz tabelka), ale tak czy siak atak na elektrownie wroga jest najskuteczniejszą metodą paraliżu wrogiej bazy.



Zmorą RTSów jest często konieczność jednoczesnej kontroli kilkudziesięciu jednostek lub grup jednostek. W E2150 rozwiązano to na dwa sposoby. Pierwszym jest spora autonomiczność jednostek. Wystarczy zdefiniować im sposób reakcji oraz wydać sekwencję rozkazów (np. idź do punktu A, potem B, zbuduj elektrownię, strzeż jej) i zasadniczo możemy się - na czas jakiś - przestać interesować tą grupą oddziałów. Drugim rozwiązaniem jest tryb PAUZA, w którym zatrzymujemy akcję i spokojnie wydajemy rozkazy kolejnym oddziałom. Te zaczną je wykonywać dopiero w momencie wyjścia z tego trybu. (A w ogóle to możemy w czasie gry regulować jej prędkość).

W E2150 nie ma czegoś takiego, jak stopień trudności. Istnieje za to możliwość ustalania reakcji wroga. Są trzy możliwości: silna ekspansja (wróg agresywny od samego początku), aktywne wydobycie (wróg walczy o złoża surowców, atakuje nas dopiero w momencie, gdy widzi, że przeszkadzamy mu w ich eksploatacji), pasywne wydobycie (wróg atakuje nas tylko wtedy, gdy nie ma innego wyjścia, rozbudowuje struktury obronne swych baz).

U dołu:
A tu ciekawostka: tak wygląda postać w grze, której... nie zobaczycie. Po prostu piechota została wyeliminowana z pola walki. Pozostały po niej tylko artworki...

Militaria

W świecie Earth 2150 występują pory doby. I to bynajmniej nie po to, żeby było ładniej. Noc to dobry czas na złożenie wrogowi niespodziewanej wizyty. Tyle tylko, że jak jest ciemno, to mało widać. Z jednej strony to dobrze - trudniej nas wykryć. Z drugiej strony oddziały, które mało widzą, boją się rozwijać pełną prędkość. Wloką się więc dwa razy wolniej niż w dzień. Czy jest na to sposób? Jasne, że tak. Włączcie reflektory swoich pojazdów! (Albo reflektory swoich budowli, jeśli oczekujecie cudzej wizyty). Po ich aktywacji wszystko staje się jasne (w przenośni i dosłownie), ale też efekt zaskoczenia trafia tzw. szlag. Naturalnie można to pogodzić - podprowadzamy jednostki z włączonymi światłami tak, by ukształtowanie terenu uniemożliwiło ich

dostrzeżenie przez obserwatorów w bazie wroga (inną sprawą jest lotnictwo...), wyłączamy światło i do bojuuu!

A czym walczymy? A czym chcemy. Mamy jednostki latające, naziemne i pływające. Ściślej - mamy... je konstruować, składając je z dostępnych w danym momencie elementów (podwozia, systemy ofensywne, itd.). Naturalnie trzeba stale pracować nad upgradeami i wynalezieniem nowych systemów napędu i uzbrojenia. (W tym celu możemy oprócz prowadzenia badań, zdobywać struktury wroga i wykorzystywać w ten sposób jego technologie). Wybór jest naprawdę spory - około 20 modeli napędu dla każdej ze stron + 8 podstawowych systemów broni. (Każda ze stron ma swoje specyficzne technologie militarne!).

Skoro o uzbrojeniu mowa... Autorzy E2150 postąpili dość perfidnie, konstruując rodzaje broni tak, że każda z nich sprawdza się tylko wobec określonych celów. I tak np. lasery świetnie nadają się do zwalczania jednostek, ale bardzo kiepsko sprawdzają się przy ataku na budowle wroga. Zatem chcąc czy nie chcąc, musisz mieć armię składającą się z wielu rodzajów jednostek. Te zaś możesz łączyć w plutony. Co to daje? Parę rzeczy. Po pierwsze, łatwiej jest sterować plutonem niż kilkoma oddzielnymi jednostkami. Po drugie, pluton obdarzony jest specyficzną zbiorową AI. Np. utrzymuje narzucony mu szyk (kilka do wyboru, możliwość definicji własnych) nie tylko podczas przemarszu, ale i podczas walki. Ponadto ma on coś w rodzaju "solidarności grupowej". Np. jeśli wróg atakuje jedną z jednostek plutonu, reszta automatycznie rusza mu z pomocą, a gdy mamy w nim jednostkę naprawczą, ta sama z siebie zaczyna reperować te jednostki, które poniosły jakiś uszczerbek, itd. W trakcie gry jednostki zdobywają doświadczenie i można używać ich w kolejnych bitwach, budując trzon armii oparty o doświadczonych weteranów.

Ale może powróćmy jeszcze na chwilę do produkcji jednostek. Zapomniałem bowiem o dwóch ważnych rzeczach. Jeśli zdefiniujemy sobie jakąś jednostkę, to istnieje możliwość "zapisania jej na amen". Tj., jeśli kiedykolwiek wrócimy do Earth 2150 i wystąpimy pod tym samym, co poprzednio imieniem i wybierzemy tę samą stronę, to dana jednostka będzie od razu dostępna w menu produkcji (naturalnie pod warunkiem, że są już dostępne wszelkie komponenty konieczne do jej produkcji). Ponadto, zlecając produkcję, ustalamy od razu coś jakby inteligencję i możliwości danej jednostki. Np. czołg możemy zdefiniować jako "zwykły" (standardowe opcje), "statyczny" (j/w z priorytetem ustawionym na obronę bazy), "zaawansowany" (dostępne dodatkowe polecenia w jego menu sterującym), etc. Możliwości jest więcej...

Engine

Pierwsze wrażenie (a gralem ED) - wygląda znajomo! Jak... jak Warzone 2100! No, bo tak wygląda :). Ale tylko dlatego, że obie gry mówią o tym samym - o walce robotów i maszyn, w 3D, w przyszłości. Stąd pewne podobieństwa. Z tym, że po chwili spostrzegłem, że jednak Earth 2150 jest bardziej dopracowana wizualnie (ale też chodzi tylko z akceleratorami), a i poziom detalizmu jest znacznie wyższy (do tego zaraz powrócimy). Ponadto po zmianie strony na LC i UCS podobieństwo do Warzone 2100 mocno przyblakło.

Engine E2150 ma ciekawą właściwość - sam dostosowuje poziom detalizmu (i obszar pola widzenia) do mocy obliczeniowej Twej maszyny, starając się robić to tak, by gra toczyła się z szybkością w przedziale 20-40 klatek na sekundę. Widać to wyraźnie w momencie, gdy uruchomimy dwie dodatkowe kamery, które przekazują nam w wydzielonych oknach obraz z np. bazy czy innego terenu. (Obraz w każdym z okien, w których dzieje się akcja, możemy sobie dowolnie obracać i zoomować). Można wtedy zauważyć zwężanie się widocznego (tj. bez mgiełki) obszaru na ekranie głównym. Przy czym, nie są to specjalnie duże zmiany. Na Celeronie 400, z Voodoo 2 12 Mb, 64 MB Ram i w 16-bitowej palecie kolorów oraz rozdzielczości 800x600 wszystko (nawet z dodatkowymi oknami) chodzi jak burza. Aż miło popatrzeć. Lecz tym, którym takie parametry nie wystarczają, sugeruję przełączenie gry na 32-bitową paletę kolorów i wyższą rozdzielczość. Testerzy sprawdzili gierkę do 1600x1200 - więc powodzenia, mocarze :). Ostrzegam tylko, że 1024x768 wymaga już DWÓCH Voodoo2...

Kampania

Istnieją trzy kampanie, każda dla jednej ze stron. W sumie liczą one około 70 misji, z czego na LC przypada 30, a na ED i UCS po 20. Ponieważ misje mają strukturę nielinearną, to zwykle do ukończenia kampanii wystarczy przejść przez 70% z nich. Podkreślam: przejść. Nie wygrać - a przejść! Możliwe jest bowiem, że da się ukończyć grę nie wygrywając ani jednej misji z danej kampanii! Może się źle wyraziłem. Nie "ukończyć" - a tylko "dotrzeć do końca" kampanii. Celem jest przecież budowa statku kosmicznego, zaś przegrywając wszystkie misje na pewno go nie stworzymy. Tym niemniej nie ma możliwości beznadziejnego utknięcia na jakimś zadaniu i tym samym przyblokowania gry. Zawaliłeś misję? Nie pękaj, idź dalej! Szkoda czasu - masz około 180 dni (czasu gry) na przejście danej kampanii. Dla jasności: 1 doba czasu gry = 13 minut czasu rzeczywistego. Czyli tak szacunkowo, po jakieś 40 godzin grania na jej przejście. Czyli 120 godzin grania w Earth 2150!

O ile kampanie dla ED i UCS są dość podobne do siebie (założeniami!), to kampania dla LC ucieszy tych, którzy lubią elementy RPG. W LC pojawiamy się bowiem fizycznie na polu bitwy (jako dowódca), a jego śmierć bezapelacyjnie kończy rozgrywkę.

Multiplayer

Mam dobrą wiadomość! Wystarczy jeden egzemplarz E2150, by mogło z sobą grać 15 osób! A warto, gdyż sieciowa rozgrywka jest naprawdę emocjonująca, a ponadto istnieje kilka jej wariantów (np. "wuj Sam" - to coś w rodzaju deathmatchu; nie musimy bawić się w wydobycie surowców, gdyż co jakiś czas, dostajemy [od

Ocena: 9

Plusy:
- spora innowacyjność
- prosta, intuicyjna obsługa
- prywatność (szczególnie w sieci!)
- 1 gra wystarczy do multiplaya w 15 osób!
- Polak potrafi! :))
- ogólne wrażenia

Minusy:
- nie można definiować prawego klawisza myszy
- nie można nic budować w tunelach
- bez akceleratora nie pograsz :(
- naraz możemy pracować tylko nad jednym wynalazkiem
- "dyskoteka" przy instalacji

wujka Sama?) kolejną porcję cashu). Dla grających w Internecie dostępnych będzie kilka darmowych serwerów sieciowych! Na serwerach prowadzone będą rankingi graczy, listy aktualnie dostępnych sesji, kanały IRC i oczywiście sesje gier. Dla kogoś chętnego do zabawy w trybie multi, ale bez dostępu do sieci, przewidziano tryb Skirmish (czyli Potyczka). Możemy tutaj grać z komputerem, symulującym kilku przeciwników (bardzo duże możliwości konfiguracji wszelkich elementów rozgrywki!).

Edytor

Earth 2150 zawiera edytor poziomów, pozwalający na tworzenie własnych scenariuszy i poziomów do trybów single i multiplayer. Muszę powiedzieć, że jego obsługa jest dziecinnie prosta; wręcz banalna. Edytorem można się po prostu bawić - sam spędziłem sporo czasu, generując rozmaite krajobrazy (wszystko za pomocą paru kliknięć), wypiętrzając góry, zalewając je morzem; jednym ruchem myszki przekształcając pustynię w śnieżne pola, a te w wąwozy, itd. To naprawdę rajcuje, sprawdźcie sami! A tak w ogóle to TopWare planuje pack z misjami do tej gry, w której znajdą się też najlepsze poziomy zaprojektowane przez graczy. Radzę więc spróbować swoich sił...

Grafika, obsługa, dźwięk

Ładna, nieźle teksturowana grafika 3D. Dzięki rozmaitym sztuczkom, autorom udało się w znaczący sposób wyeliminować widoczną (mimo sprzętowego "rozmycia") w wielu grach "kanciastość". Co to znaczy? Znaczy tyle, iż niemal nie widać, że każdy obiekt składa się z masy trójkącików (face'ów). Bardziej oblatanym powiem, że NIE zrobiono tego za pomocą voxeli. Akcja rozgrywa się praktycznie na całym świecie, więc nie zdziwcie się, gdy nagle wokół siebie widzicie architekturę Majów, czy jakieś egipskie budowle albo ruiny miast. Pustynie, okolice podbiegunowe, lawa, góry, lasy - do wyboru, do koloru. Do tego dochodzą cut-scenki. Na początku powali Was niesamowite, dynamiczne "poszarpane" intro, zaś w czasie rozgrywki, Wasze postępy będą premiowane zrealizowanymi w konwencji "TV news" filmikami (w oknie). Wynalazłeś jakąś superbroń? No to za chwilkę widzisz jak dziennikarze pokazują news z poligonu, gdzie toto przechodzi właśnie pomyślne próby, itd.

Interface sterujący jest przemyślany i bardzo prosty w obsłudze. Można go minimalizować, by nie przeslaniał pola gry. A jak komuś nie podoba się jego szata graficzna, to... będzie ją mógł zmienić! Tj., będzie mógł wybrać innego gotowego "skina". A jak żaden mu się nie spodoba - zrobi własny! W grze sterujemy myszką, z możliwością wykorzystywania definiowalnych skrótów klawiszowych.

Prawdę mówiąc oczekiwałem muzyki w formie audio-tracków. Okazało się jednak, że jest w formacie mp2. Tyz piknie. Są odrębne tematy dla dnia i nocy, odrębne dla walki; każda z ras ma też odmienny motyw muzyczny. Ponadto muzyka jest dynamiczna, tj. zmienia się w zależności od sytuacji na planszy. No i ma klimat. Oprawa dźwiękowa (speeche i sfx) nie budzi uwag krytycznych.

Inności

Z ważniejszych rzeczy - które powinny być w rasowych RTSach - należy zauważyć, że Earth2150 ma możliwość: wydawania jednostkom sekwencji rozkazów, tworzenia kolejki jednostek do produkcji, zapętlenia produkcji (tak, by trwała non stop bez naszej ingerencji), tworzenia markerów (punktów, do których domyślnie dążą wyprodukowane jednostki)... Nie brakło także możliwości treningu oraz około 100 technologii (podzielonych na 5 kategorii) do opanowania i około 20 odmian budowli na każdą ze stron do postawienia. Gra obsługuje też okulary 3D.

Wady?

Muszę z pewnym zawstydzeniem przyznać, że nie bardzo mogę doczepić się do Earth 2150. To znaczy mogę, bo na siłę zawsze da się coś znaleźć. Mogę więc zamarudzić, że gra jest przeznaczona tylko dla posiadaczy akceleratorów. Mogę ponarzekać, że w tunelach można by było tworzyć struktury. Mogę pojojczeć, że prawy klawisz myszy jest niedefiniowywalny (służy tylko do zoomów i ustawiania kamer), a aż się prosi, by móc pod niego podłożyć jakieś często wydawane polecenia. Albo mogę posmęcić, że briefingi powinny być mówione, że możemy naraz prowadzić badania tylko nad jednym wynalazkiem, itd. Ale sami powiedzcie - czy jest sens rozpisywać się o takich "wadach"? ISTOTNYCH wad ta gra nie ma - ja ich, w każdym razie, nie zauważyłem. Może poza jedną - przy instalacji trzeba trochę namieszać CDkami.

Finał

Gra mieści się na 2 CD, będzie całkowicie spolszczona, a jej cena nie przekroczy 80 zł. Premiera powinna nastąpić pod koniec listopada. Reszta należy do Was... ■

Kogo wybrać?

United Civilized States

Broń

UCS stosuje na masową skalę broń plazmową; jedną z najskuteczniejszych broni, używanych przez ludzkość. Duża moc niszcząca wiązki plazmowej, duża szybkostrzelność działi niskie zużycie energii pozwalają na użycie tej broni zawsze i w każdych warunkach. Co więcej UCS posiada system satelitów, który pozwala na przechwycenie na orbicie wiązki plazmy wystrzelonej ze stacjonarnego działa plazmowego i odbicie jej w kierunku celu, znajdującego się na Ziemi. Jest to broń pozwalająca na niszczenie budynków i pojazdów wroga, ukrytych w miejscach niedostępnych dla jednostek UCS.

Armia

Głównym typem jednostek stosowanych przez armię UCS są dwunogie roboty bojowe oraz wykorzystujące antygrawitację pojazdy latające.

Energetyka

Elektrownie UCS są klasycznymi elektrowniami jądrowymi dużej mocy. Składają się zwykle z kilku reaktorów atomowych. Energia jest przekazywana, przy użyciu transmitera, do budynków położonych w pobliżu elektrowni. W promieniu działania transmitera budowany jest kolejny transmiter, rozszerzający strefę zasilaną w energię. Użycie dużej liczby transmiterów pozwala na zbudowanie sieci zasilającej wiele budynków, znajdujących się daleko od elektrowni.

European Dynasty

Broń

Armia ED prowadzi walkę przy użyciu klasycznych rodzajów broni. Główną siłę uderzeniową stanowią jednostki wyposażone w wielkokalibrowe działa przeciwpancerne i wyrzutnie rakiet. W ostatnich latach wojny pojawiły się też jednostki wyposażone w broń laserową. Mają też na stanie działa jonowe; broń zdolną do zakłócania pracy elektroniki, dowolnej trafionej jednostki (i tym sam jej przechwycenia). ED jako jedyna ze stron prowadzących wojnę, zachowała jeszcze zapasy jądrowej broni masowego rażenia. I gdy nie ma innego wyjścia - robi za jej pomocą ogromne BUM!

Armia

Jednostki ED są maszynami opartymi o klasyczne rozwiązania mechaniki XX wieku. Pojazdy naziemne wyposażone są w zawieszenie kołowe lub gąsienicowe. Główną wadą tych rozwiązań jest silna zależność ich mobilności od rodzaju terenu, po którym się poruszają. Pojazdy latające budowane są w oparciu o napęd śmigłowy.

Energetyka

Sieć energetyczna ED oparta jest o małe elektrownie jądrowe, budowane w pobliżu skupisk budynków. Każda elektrownia jest samowystarczalnym zakładem, składającym się z dwóch części. Reaktor atomowy odpowiedzialny jest za dostarczanie energii, a transmiter za jej przekazywanie do innych budynków, znajdujących się w pobliżu. Rozwiązanie takie narzuca charakterystyczny schemat budowy baz ED, gdzie różne budynki otaczają elektrownie, które stanowią centrum bazy.

Lunar Corporation

Broń

Ponieważ LC nigdy w swojej historii nie zajmowało się prowadzeniem wojny, naukowcy LC początkowo przystosowywali urządzenia cywilne do działań militarnych, poprzez zamontowanie na nich systemów ofensywnych i defensywnych lub przekonstruowanie ich w charakterze broni. Kolejne badania naukowe doprowadzają do stworzenia systemu kontroli pogody (wywoływanie deszczu, śniegu, wichru). Na końcu powstał system sterowania deszczem meteorów. Jest to potężna broń, pozwalająca na bombardowanie baz wroga z przestrzeni kosmicznej.

Armia

Ogólnie broń konwencjonalna (pojazdy) LC ustępuje swą klasą bojową (mimo stosowania antygrawitacji, jako źródła napędu) analogicznym jednostkom ED i UCS. Za to ich systemy defensywne tworzone są m.in. przez magnetyczne pola siłowe, rozpraszające wiązki laserowe, jonowe i plazmowe. Dużą zaletą pól siłowych jest ich szybka odnawialność oraz możliwość otwarcia/zamknięcia przejścia dla swoich jednostek w wybranym miejscu zapory.

Energetyka

Ze względu na skąpą ilość pierwiastków rozszczepialnych i brak atmosfery, energetyka Lunar Corporation została oparta o system elektrowni słonecznych. Wykorzystanie tego systemu na powierzchni Ziemi napotyka na spore trudności - z powodu szybkiego cyklu dnia i nocy oraz zachmurzenia. Do rozwiązania pierwszego problemu służą budynki baterii, magazynujące w trakcie dnia nadwyżki energii i oddające je w nocy. Do rozwiązywania problemu zachmurzenia służy budynek kontroli pogody. Energia przesyłana jest do budynków przy pomocy niezwykle wydajnych transmiterów energii. Ich moc i zasięg przewyższa wszystko, co zostało osiągnięte w tej dziedzinie na Ziemi.

Star Wars: Pit Droids

Elektroniczne lemingi

LucasArts, jak przystało na solidną maszynkę do zarabiania pieniędzy, regularnie bombarduje nas kolejnymi grami, osadzonymi w świecie Star Wars. Wprawdzie sam wolałbym jedną, ale porządną, raz na rok, zamiast pięciu czy sześciu średnich przez pół roku - no, ale taki jest biznes. Nie ma więc co narzekać, trzeba to zaakceptować i cieszyć się tym co jest.

Ugly Joe

A co jest? Ostatnio pojawiła się trzecia bodaj gra "starwarsowska", która, tak prawdę powiedziawszy, niewiele ma ze Star Wars wspólnego. Wykorzystuje tylko niektóre elementy, wykreowane w tym cyklu filmów. No, ale jest to świadomy zabieg marketingowy - wiadomo, że tysiące fanów kupią wszystko, co ma na pudełku charakterystyczne logo... Pierwszą grą tego typu były "DroidWorks" - czyli tak naprawdę program do nauki fizyki na dość nędznym engine. Zapomnijmy o nim. Drugim podejściem był Gungam Frontier - ambitna próba stworzenia symulacji ekosystemu. Gra teoretycznie w sumie udana - bo brakowało jej tylko jednej drobniutkiej rzeczy: grywalności. Pomachajmy jej na pożegnanie... Na szczęście zasada "do trzech razy" sztuka, tym razem się sprawdziła. Trzecia gierka, "Pit Droids", co stwierdzam z zadowoleniem, uniknęła wad swoich poprzedników. Jest całkiem efektowna wizualnie i da się w nią grać, nie męczy nas też nadmierną edukacyjnością.

Teraz urządzę Wam sprawdzian ze znajomości historii gier. Pamiętacie psygnosisowskie Lemmingi? Tak, takie małe stworki, masami pląsające po planszy, które trzeba było doprowadzić (z jak najmniejszymi stratami) do wyznaczonego punktu? Pewnie, że pamiętacie. A jak ktoś nie pamięta, to będzie sobie mógł pograć w coś takiego, uruchamiając wspomniane Pit Droids. Bo nie da się ukryć, że idea gry jest praktycznie w 100% zbieżna. Tyle że zamiast lemingów pałętają się tam te zabawne roboty naprawcze, z głową przypominającą UFO lub angielskie hełmy z czasów II wojny światowej.

Idea gry jest równie prosta jak fabuła Phantom Menace: musisz przeprowadzić roboty z punktu A do B, unikając rozmaitych (często dość wyrafinowanych) pułapek. Trzeba jednak uczciwie powiedzieć, że w stosunku do Lemmings wprowadzono jednak kilka korzystnych zmian. Np. można w dowolnym momencie powrócić do poprzednich plansz, by dosłać nieco brakujących nam do spełnienia założeń danej misji robotów. Zmieniono też sterowanie - w dowolnym momencie możemy włączyć pauzę i spokojnie omarkerować trasę, nie lękając się, że w międzyczasie roboty sobie gdzieś pójdą. Kilka słów o markerach: jest ich naprawdę spora ilość (przy czym w każdej misji mamy tylko te, które są akurat przydatne). Są więc ogólne wskaźniki kierunku ruchu, są specjalne "rozgałęziacze" , są markery przeznaczone dla robotów określonego koloru etc. Co więcej, otrzymujemy ich określoną ilość, teoretycznie nie można więc za bardzo nimi szastać. W praktyce okazuje się jednak, że możemy raz postawiony marker przenieść w inne miejsce planszy. Przejście samej planszy nie jest problemem (zwykle) - ale spróbujcie dokonać tego, nie tracąc ani jednego robota - to już jest prawdziwe wyzwanie! (Szczególnie, grając na najwyższym stopniu trudności). Tu muszę powiedzieć, że niektóre zadania naprawdę zmuszają do wytężenia szarych komórek! A misji jest naprawdę dużo, bo około 300! Zaś ich autorzy naprawdę wykazali się inwencją przy ich projektowaniu. Każdy znajdzie więc coś na odpowiednim dla niego poziomie trudności.

Gra składa się z czegoś w rodzaju kampanii, w której zaliczamy kolejne etapy - ale też możemy wybrać sobie wskazaną przez nas planszę lub zagrać w ciemno, na mapie losowanej przez komputer. Dodatkowo dochodzi do tego tutorial oraz specjalny edytor misji (w obu przypadkach przewodnikiem jest C3PO) - można się nimi wymieniać przez Internet.

U góry:
A takie cut-scenki oglądamy w nagrodę za dobre wyniki.

Od strony wizualnej Pit Droids prezentuje się raczej średnio. Nie jest źle, ale też nie jest rewelacyjnie. Grafika w rzucie izometrycznym, w takim pseudo-3D z możliwością zoomów, jest niezła (mimo, że nie ma możliwości korzystania z akceleratorów). Ani dobra, ani zła. To samo mogę powiedzieć o muzyce i efektach dźwiękowych. Z jednej strony nie ma się czego czepić, z drugiej jednak czuje się jakiś niedosyt (liczyłem na audio-tracki... sniff). Natomiast humor znacząco poprawiają nam cut-scenki, którymi jesteśmy dość obficie raczeni. Ich jakość jest wręcz perfekcyjna (praktycznie jak w kinie). Warto przechodzić grę choćby tylko dla nich. Sami zresztą zobaczycie jeden filmik już na samym starcie, więc nie musicie wierzyć mi tylko na słowo.

W sumie Pit Droid jest grą sympatyczną. Kto kupi, zasadniczo nie powinien żałować. Ale nie ukrywajmy, że nie jest to gra na poziomie, jaki oczekiwałbym po takiej firmie jak LucasArts. Szczególnie po obejrzeniu Homeworlda... (ech, zrobić na jej engine coś ze Star Wars z Sierry !!!). W każdym razie dzieciaki powinny być zadowolone, ich rodzice też (gierka praktycznie bez przemocy!), a fanowie Lemmingów otrą łezkę wzruszenia. ■

Ocena: 6

Plusy:
- sympatyczne i wciągające
- znakomite cut-scenki
- gra familijna
- nietrudna obsługa
- zmusza do myślenia

Minusy:
- Lemmingi były pierwsze... wiele lat temu
- oprawa audio-video na średnim poziomie
- Star Wars to tutaj tylko pretekst...

INFO CD-ACTION

Producent:	LucasArts Learning
Dystrybutor:	LucasArts Learning
Internet:	http://www.starwars.com/pitdroids/
Wymagania:	P166, 32 MB, Win95/98, CD×4, 130 - 270 MB na HDD
Akcelerator:	Nie

SPOTKAJ RAYMANA I JEGO NIEZWYKŁYCH PRZYJACIÓŁ W CAŁKOWICIE NOWYM I OSZAŁAMIAJĄCO KOLOROWYM, TRÓJWYMIAROWYM ŚWIECIE !

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Wszystkie użyte nazwy, loga oraz znaki firmowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez specjalnego zezwolenia jest prawnie zabronione.

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

WWW: http://www.lem.com.pl • eMail: lem@lem.com.pl

CD-ACTION POLECAMY

Rally 99 CHAMPIONSHIP

Rally Championship (2000, '99)

Proste tytuły zarezerwowane są dla tych najpotężniejszych - te bowiem nie potrzebują przesadnie bogatej oprawy - one swą jakością bronią się same! Ta zaobserwowana już wielokrotnie wcześniej prawidłowość, potwierdziła się ostatnio raz jeszcze - z całą mocą. Trudno bowiem o prostszy tytuł symulatora samochodu wyścigowego niż Rally Championship. Trudno zarazem o lepszy symulator samochodu wyścigowego - RC ustanowi nową jakość i jestem przekonany, że pozostanie niezagrożonym liderem w swej klasie przez naprawdę długi czas!

GEM.INI

Mnie samemu trudno w to uwierzyć, lecz do takich właśnie wniosków doszedłem w sytuacji bardzo im niesprzyjającej - wyrwany z wyrka o 5-tej nad ranem, przewieziony w kierunku stolicy bocznymi drogami (objazdy), nie miałem wcale ochoty na dalsze oglądanie przesuwającej się w szybkim tempie wstążki drogi. To wrażenie jednak było bardzo przejściowe - w momencie, gdy na ekranie monitora ujrzałem kokpit jakiegoś rozpędzonego ponad siły instynktu samozachowawczego samochodu, ledwie mieszczącego się na drodze, wiodącej głębokim wąwozem, kiedy poprzez ryk żylowanego silnika przebił się głos pilota, mówiącego po polsku (sic!), lecz zarazem w jakimś bardzo dziwnym języku - "siedemdziesiąt prawo, cztery szykana, sto most, prawo trzy do lewy dwa" - wiedziałem, że trafiłem na grę, na którą czekałem przez spory kawał swego życia! Coś, co da mi tyle radości jak dawno, dawno temu Q RAC Rally.

Rally Championship to jedna z naprawdę nielicznych ostatnimi czasy gier, które podobały mi się od początku do końca - od intra po przedostatni ekran przed widokiem znajomego pulpitu Windows! To wspomniane intro to świetny, bardzo dynamiczny, ukazujący głównych bohaterów RC - samochody w krótkich migawkowych ujęciach i dodatkowo, dobitnie świadczący o możliwościach grafików 3D z Magnetic Field, videoklip dopełniony znakomitą muzyką. Jego jakość wstrząsnęła mną tak mocno, że daję słowo - przez pierwszych parę sekund zastanawiałem się czy oglądam prerenderowany film, czy tylko zretuszowane fragmenty relacji z rajdów! To wrażenie zresztą nie odeszło wraz z intrem - moc engine'u odpowiadającego za wizualizację świata oraz łudząca jakość tekstur sprawia, że złudzenie uczestnictwa w prawdziwym wyścigu, jazdy prawdziwym samochodem, po prawdziwych asfaltach i szutrach jest najpełniejsze spośród dotychczasowych... Spójrzcie zresztą na screeny, bądź - oczywiście - na ekran. Czy nie jest prawdą, że jakkolwiek wcześniej zdarzały się gry, które potrafiły zachwycić nas uszczegółowieniem

U dołu:
Tu święta za pasem, a... mnie jest szkoda lata...

modelu i tekstur, to te w Rally Championship biją je jednak wszystkie bez żadnych problemów? Miałem zresztą okazję widzieć dobrej jakości wydruk jednego ze zdjętych przeze mnie screenów - gdyby nie fakt, że chwilę wcześniej widziałem tę samą scenę na ekranie nie uwierzyłbym - był równie realny jak fotografia! I w sumie nic w tym dziwnego - mity już krążą o tym, jak to chłopaki z teamu developerskiego jeździli z kamerą i nagrywali każdy metr z ponad 700 kilometrowych tras... Dzięki temu zabiegowi jednak odcinki nie powtarzają się, a każdy z nich jest maksymalnie zbliżony wizualnie do swego rzeczywistego odpowiednika. Podobnie zresztą jest z mapą w niewielkiej skali z poprawkami, w które naprawdę można uwierzyć...

Rally Championship oferuje spragnionym pędu maniakom dwa tryby jazdy - symulacyjny i zręcznościowy. W ramach tego pierwszego, tego, który - przyznaję - dla mnie stał się probierzem całej

Ocena: 9

Plusy:
- wiarygodność
- garaż 25 samochodów
- 420 mil fotorealistycznego terenu
- pilotaż M. Wojciechowskiej oraz M. Wisławskiego
- możliwość zabawy do czterech graczy na jednym komputerze
- cena: 99 zeta
- zdecydowany lider Rajdów Wirtualnych

Minusy:
- marzy się jednak tryb ultrarealistyczny - jedno dachowanie i żegnajcie nadzieje na mistrzostwo...

Wales, Pirelli Int. Rally, Scottish Rally RSAC, SEAT Jim Clark Memorial Rally, Stena Line Ulster Rally, SONY Manx Int. Rally. Tryb ten uwikła nas również w całą rajdową otoczkę - konieczność mieszczenia się w czasie na odcinkach, prowadzenie całej strategii napraw uszkodzeń powstałych podczas zaliczania okolicznych przeszkód terenowych: mieścisz się w czasie (jedna godzina) - naprawiasz wszystko; nie mieścisz się - jedziesz dalej, ryzykując, że nie ujrzysz końca kolejnego odcinka! W trybie zręcznościowym z kolei istnieje możliwość przetestowania niespotykanej w rzeczywistości opcji wyprzedzania jadących równocześnie 20-stu samochodów! Wrażenia wyniesione z wyprzedzania na ciasnej szykanie są nie do opisania!

Istotą wyścigów pokroju Rally Championship jest - jak dla mnie - ich wiarygodność. W tym przypadku zaś liczy się nie tylko, a raczej - nie przede wszystkim niesamowita oprawa audiowizualna. Tu chodzi głównie o oddanie fizyki jazdy. Ta zaś w przypadku RC jest zdecydowanie lepsza niż w Colinie McRae (w sumie nic dziwnego - recenzja tegoż to CDA nr 10/98 - ponad rok temu!); tu samochód zachowuje się odmiennie, w zależności nie tylko od podłoża (asfalt, droga polna, szutry, błoto, śniegi czy co tam jeszcze się trafi), nie tylko od warunków pogodowych (deszcz - a nawet burza! czy śnieg), pory dnia czy nocy (świt, pełnia dnia, zmierzch, noc), ale i od ustawień - czyli setupu samej maszyny! Przygotujcie się więc na to, że przyjdzie Wam dobierać opony, zmieniać ciśnienie w kołach, czy skracać przełożenia na krętych odcinkach... To wszystko, plus oczywiście specyfika danego samochodu będzie wpływać na wyniki. Sama jazda zaś również nie pozostawia do życzenia - za przykład może posłużyć to, że jakkolwiek stopień kontroli poślizgu jest zupełnie, jak w rzeczywistości, niewielki, to jednak w momencie, gdy jesteśmy przygotowani na to, co wyłoni się zza zakrętu - śmiało można próbować wchodzić w nie na ręcznym! Satysfakcja z pokonania arcytrudnego odcinka paru szykan o prawej piątki na ręcznym - jest niesamowita!

Kolejnym bardzo mocnym punktem Rally Championship jest jego potwierdzona certyfikatami rekwizytornia - przyznaję, że nie pamiętam, bym gdzieś przedtem zetknął się z równie bogatym garażem. Czym bowiem jest 12 samochodów z Colina w porównaniu z 25-ma z RC? Wśród nich zaś znajdziemy i Forda Pumę (A5) i Skodę Octavię (A7) czy wspaniałego, odmłodzonego Vauxhalla Astrę (w

gry i wyznacznikiem jej oceny - mamy możliwość podjęcia walki w jednym z sześciu znanych rajdów samochodów klas A6-A8. Przemierzymy zatem tory tradycyjnych Vauxhall Rally of

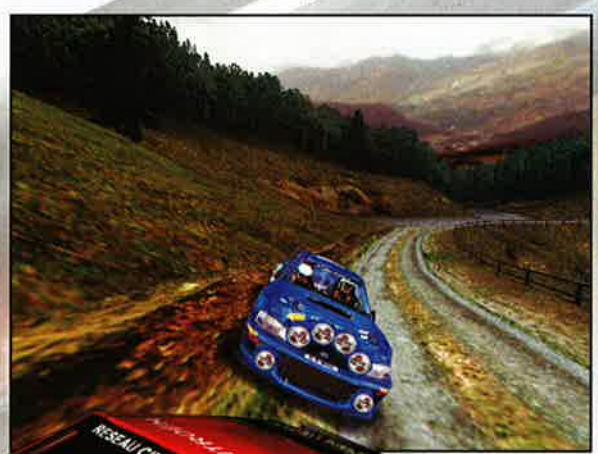
tej samej klasie), a nawet zupełnie nowego, startującego obok starszej "czwórki" - Mistubishi Lancera Evo V (samochód mistrza Makinena), czy w klasie WRC - Subaru Imprezę i wielki comeback Peugeota - rajdową 206-tkę! Nie znajdziemy natomiast nieśmiertelnej wydawałoby się Toyoty Corolli, wystawiającej ją bowiem Japończycy

postanowili wycofać się w ogóle z walki... Jak widać po przykładach - wśród samochodów istnieje podział na klasy - wyłącznie z napędem na przednią oś (F2) - tak jak w Official British Rally Championship i na wszystkie cztery koła (WCR).

Nieistotne natomiast, do której dany samochód przynależy, jeśli idzie o odwzorowanie kokpitów. Każdy z nich został wyposażony w łudząco podobny, więcej - niemal prawdziwy kokpit. To już nie ta

U dołu:
Pada śnieg, pada śnieg dzwonią dekle kół...

kanciasta kierownica z TOCA, to już nie te prostopadłościenne "ręce" zapamiętane z Colina, to niemal pełne złudzenie widoku z oczu kierowcy - włącznie z masywną nadbudówką świateł przeciwmgielnych (plus efekty soczewki czy aureoli), widokiem dymu bądź pary wodnej wydobywających się spod maski, czy faktem, że drgające kropelki wody, jakie spadły na przednią szybę w rozbryzgu kałuży, natychmiast zostaną zmazane przez pracujące na maksymalnej prędkości wycieraczki.... Złudzenie to potęgują tylko w pełni działające zegary - prędkościomierz, obrotomierz - i fakt, że zmiana biegów czy zaciągnięcie ręcznego uwidocznia się w postaci zdjęcia prawej ręki z kierownicy. Wprawdzie wciąż jeszcze, jeśli chodzi o ścisłość, owo przeniesienie ręki jest zabiegiem wyłącznie kosmetycznym - ręczny działa natychmiast, a powinien po czasie, jaki zajmuje sama droga z kierownicy na jego dźwignię, jednak jako się rzekło - złudzenie jest doskonałe. Jeśli jednak już przy fake'ach jesteśmy... Kolejne małe oszustwo zaprzeczające pełnej wirtualności kokpitu to fakt, że jego kołysanie się na boki w kierunku przeciwnym do zakrętu na skutek działania siły odśrodkowej jest powiązane nie tyle z jazdą, co z ruchem kontrolera - widać to wyraźnie w momencie, gdy... leżymy na dachu i kręcimy kółkiem - samochód kołysze się nie zważając, że dachy samochodów rzadko wyposażone są w amortyzatory...



Wspomnieć trzeba jeszcze o profesjonalnej, w ścisłym znaczeniu tego słowa, lokalizacji poczynionej przez zespół LEM-a. Świetne menu - przejrzyste i intuicyjne - w pewny sposób otworzy nam drogę tak do opcji, jak trybów gry czy znakomicie przygotowanego zaplecza. Ponadto nie można pominąć faktu, że wszystkie opisy samochodów czy torów zostały przeczytane (z niesamowitym wyczuciem i zaangażowaniem - w roli lektora wystąpił... prawdziwy, telewizyjny lektor!). Najistotniejsze jednak spośród tych wszystkich "spolszczeń" jest to, że Twym, graczu pilotem - zgodnie z upodobaniami - będzie bądź Martyna Wojciechowska, bądź Maciej Wisławski! Co więcej - będą oni posługiwać się niemal prawdziwym "rajdowym" kodem - stąd właśnie to wspomniane we wstępie "prawo dwa do lewo, cztery, uwaga brama"! Nie jest to wprawdzie już oryginalny język, jakim porozumiewał się Wisławski z Hołowczycem, jednak w ogólnym odczuciu - co piszę z perspektywy paru zakrętów zrobionych wyłącznie na podstawie opisu pilota - da się jeździć wyłącznie za jego pomocą! Warto też nadmienić, że frazy składane są z poszczególnych wyrazów, więc nie ma obawy, że po zaliczeniu drzewa i wspaniałym bączku zakończonym w rowie, komentarz zamilknie. Przeciwnie - usłyszymy "zawróć!", po wyjechaniu na drogę zaś ponownie usłyszymy wskazówki, co do przejścia tej szykany i dwóch przyległych do siebie zawrotów minus 2.

W podsumowaniu nie może zabraknąć jednak paru słów, jakie przypisać należy tkwiącemu we mnie malkontentowi. Rally Championship bowiem to - nie da się ukryć - samochodowa zręcznościówka. Jest to jednak zarazem coś znacznie więcej niż te, do których zdążyliśmy się przyzwyczaić. Jest efektem kompromisu, jakiego zmuszeni byli szukać producenci - pomiędzy zachowaniem autentyczności wrażenia jazdy (czyli ogólnie pojętym realizmem), a uproszczeniami, jakich bądź co bądź wymaga fakt, że to wciąż jedynie gra - nie fragment życia kierowcy rajdowego. Dlatego też nie powinno dziwić to, że samochód, który nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności (garowaliśmy, ot co!) zdachował - w parę sekund później będzie pędzić w kierunku kolejnego checkpointa, nie przejmując się wcale powyginanym dachem i brakiem szyb czy maski. Jak sądzę nikt też nie będzie mieć jej twórcom tego za złe - przejechanie całego odcinka bez ani jednego zwiedzania poboczy w miarę dobrym czasie jest praktycznie niemożliwe! Przynajmniej nie za pierwszym czy drugim razem.

Tym niemniej wygląda na to, że obecna runda odwiecznej walki pomiędzy Europress i Codemasters, a ściślej Magnetic Fields Software Design pod egidą Europress - a trzeba Wam wiedzieć, że to twórcy znani w światku samochodówek - Rally Championship jest ich piątym rajdowym tytułem, kończy się zdecydowanym wskazaniem na Europress. Zresztą sprawdźcie to sami... Daję jednak słowo - wyjazd z lasu na oświetloną słońcem polanę z lewym minus 2 i zgromadzoną za barierkami publicznością, błyskającą fleszami, kiedy jadąc bokiem na skutek wchodzenia na ręcznym zobaczycie żwir przesypujący się ponad maską, a w moment później słoneczko zaświeci Wam w oczęta - poczujecie, że przeżywacie coś naprawdę wyjątkowego!... Ja nawet w tej chwili czuję, że tęsknię za tym, by znów poprzemykać leśnymi duktami, płosząc zwierzynę gdzieś w środku Walii... Właśnie dlatego uważam, że 19.11 rozpocznie się nowa era w życiu społecznym graczy - era charakteryzująca się wzmożeniem zainteresowania dla pomijanych dotąd wiadomości o tych sportach, wysypem amatorskich stron tematycznych i wzrostem liczby odwiedzających się nawzajem (i co ciekawe tworzących niemal brydżowe czwórki: gra umożliwia walkę czterech graczy na jednym sprzęcie - po kolei) kolesi, przy czym jedynym powodem tychże wizyt będzie fakt, że gospodarz stał się szczęśliwym posiadaczem nowego mistrza świata w kategorii Rajdy Wirtualne - Rally Championship. ■

INFO CD-ACTION

Producent:	Magnetic Field/Europress
Dystrybutor:	L.E.M. tel.(022) 6428165
Internet:	http://www.rally99.com
Wymagania:	P200, 32 RAM
Akcelerator:	wskazany

NHL 2000

Kto zastąpi Wayne'a?

Do rozpoczęcia nowego sezonu NHL pozostało niemal równo 24 godzin, zatem nic dziwnego, że usiedzieć na miejscu nie mogę. Jak każdy fan hokeja zadaję sobie pytanie jaki on będzie? Jeszcze kilka miesięcy temu wydawało się, iż będzie to sezon ostatecznego tryumfu hokeja. NHL od kilku lat świetnie prosperuje stale się rozrastając i zwiększając wpływy. Zgodnie z założeniami ten sezon miał udowodnić wszystkim niedowiarkom, że właśnie hokej jest najlepszą grą zespołową na Świecie...

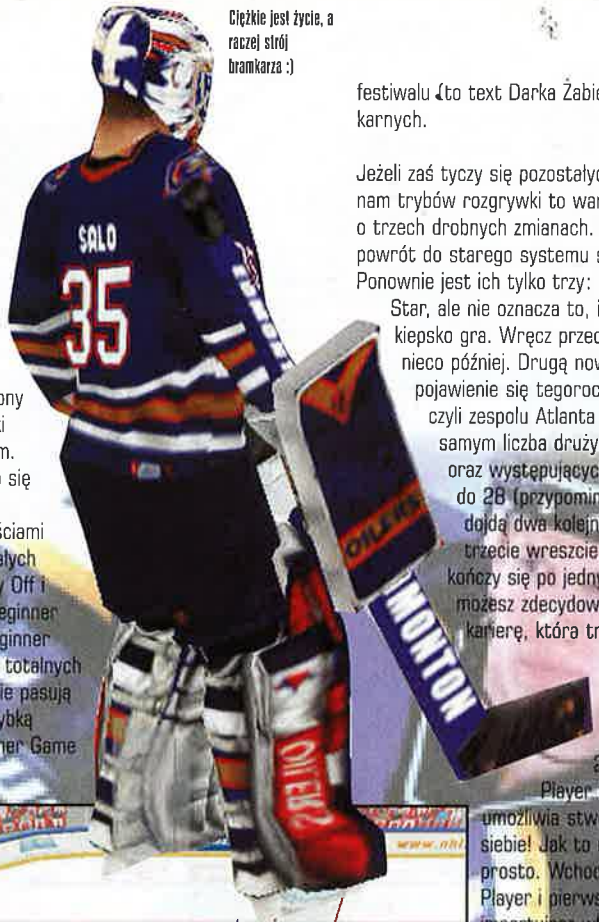
ELD

Tak było, aż do momentu ogłoszenia przez Wayne'a Gretzky'ego zakończenia jego kariery. W tym dniu, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, wspaniale kręcący się interes hokejowy zaczął podupadać. Niby wszystko gra, ale wystarczy zwrócić uwagę na niepozorne newsy docierające zza Oceanu. Otóż gotowość sprzedaży swoich drużyn zgłosili właściciele teamów Islanders, Anaheim oraz Vancouver. Kryzys może dopaść też i inne świetnie do niedawna prosperujące drużyny. Wydaje się, że jedynym ratunkiem dla NHL jest wykreowanie nowego gwiazdora na miarę Wayne'a. Kandydatów nie brakuje: Lindros, Kariya, Koivu, Selanne, Forsberg, Sundin, Guerin czy Modano to naprawdę wielcy hokeiści, ale niestety moim zdaniem żaden z nich nie może równać się z "Great One"...

Pre-Season Game

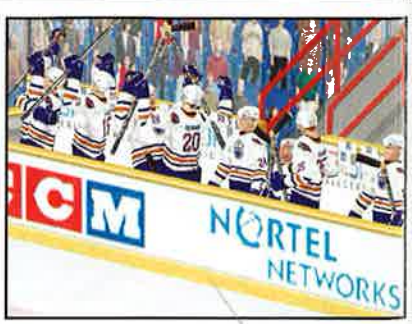
Po tej małej dygresji dotyczącej obecnej sytuacji w NHL pora rozpocząć przygodę z nową odsłoną najwspanialszej gry sportowej, czyli NHL 2000! Zaczyna się od jak zawsze wspaniałego dema (qrczak kolesie od demek w EA Sports mają prawdziwy talent ;)), które pokazuje nam NHL od jej najlepszej strony. Walka, błyskawiczne akcje, bodiki, potężne strzały, wspaniałe obrony goalie. Tradycyjnie niespodzianki czekają na nas w menu głównym. Sam sobie zadaję pytanie jak to się dzieje, że co roku EA Sports zaskakuje nas nowymi możliwościami rozgrywki? Tym razem obok stałych pozycji (Season, Exhibition, Play Off i Tournament) możesz wybrać Beginner Game, Tutorials i Shootout. Beginner Game to tryb przeznaczony dla totalnych nowicjuszy oraz tych, którym nie pasują zasady gry w hokeja, a lubią szybką niezobowiązującą grę. W Beginner Game nie obowiązują bowiem żadne zasady i przypomina mi to hokej w europejskim wydaniu (znaczy się panuje na lodzie chaos ;)). Tutorials jest również skierowany do graczy, którzy pierwszy raz mają przyjemność zetknąć się z wirtualnym hokejem. W Tutorials taki początkujący grajek nauczy się jeździć na łyżwach, strzelać, podawać, robić bodiki, etc. Wszystko w sposób łatwy i przyjemny. Kojarzy mi się to z czasami pokazywanymi w telewizyjnym Power Week szkółkami hokejowymi w Kanadzie. Tam na łyżwach za krążkiem uganiają się z powodzeniem pięcioletnie maluchy. Shootout to jak wiadomo (np. z piłek kopanych) rzuty karne. Całkiem fajowa opcja, tym bardziej jeżeli dysponujemy dżordżem i kolegą, z którym można się zmierzyć w festiwalu (to tekst Darka Żabie Oczko ;)) rzutów karnych.

Jeżeli zaś tyczy się pozostałych, znanych już nam trybów rozgrywki to warto tu wspomnieć o trzech drobnych zmianach. Pierwsza to powrót do starego systemu stopni trudności. Ponownie jest ich tylko trzy: Rookie, Pro i All Star, ale nie oznacza to, iż komputer kiepsko gra. Wręcz przeciwnie, ale o tym nieco później. Drugą nowinką jest pojawienie się tegorocznego nowicjusza, czyli zespołu Atlanta Thrashers. Tym samym liczba drużyn dostępnych grze oraz występujących w NHL wzrosła do 28 (przypominam, że za rok dojdą dwa kolejne teamy). Po trzecie wreszcie, nasza gra nie kończy się po jednym sezonie, ale możesz zdecydować się na całą karierę, która trwa dziesięć sezonów. I na koniec chyba największa zaleta opcji w NHL 2000. Create Player to opcja, która umożliwia stworzenie samego siebie! Jak to możliwe? Bardzo prosto. Wchodzisz do Create Player i pierwsze co robisz to importujesz własne zdjęcie twarzy (format bmp, jpg lub png). Gdy już masz stworzony własny wizerunek zaczyna się zabawa na całego. Zdefiniować możesz dosłownie wszystko. Datę swojego urodzenia, wzrost, wszelkie umiejętności, pozycję na lodowisku, styl gry, narodowość oraz oczywiście przynależność klubową oraz numer jersey'a. Kiedy już wybierzesz tryb rozgrywki, który najbardziej Ci odpowiada, możesz przejść do samej gry...



Ciężkie jest życie, a raczej strój bramkarza :)

U góry:
Kaczki vs. Nafciarze, albo jak kto woli Kar'ya vs. Salo



COOL GAMES dobry prezent od Mikołaja!

SHADOW COMPANY

LEFT FOR DEAD

Cechy gry:

- taktyczna gra akcji w czasie rzeczywistym (dla ambitnych cechy strategii, dla żądnych prostej zabawy - strzelanka)
- całkowicie w 3D, grafika na najwyższym poziomie
- technika animacji postaci oraz dźwięk dają wrażenie oglądania filmu
- możliwość własnego definiowania przebiegu misji
- możliwość wyboru 12 najemników na raz
- intuicyjna grywalność
- dostęp postaci do licznych pojazdów i broni

Od Shadow Company można się uzależnić. Najmij straceńców, rzuć ich na tyły wroga, sami znajdą sobie ekwipunek (zabiorą go przeciwnikom), a później wykonaj misję - zdobądź sławę i wygraj!

Cena: 36 zł

Zalecane wymagania sprzętowe:
• Windows ® 95 • Pentium 233 • 32 MB Ram • CD ROM X 8 • karta graficzna SVGA • Karta muzyczna

W następnym wydaniu Cool Games
SHADOW COMPANY!!!

Ubi Soft

Copyright ©, 1999 Ubi Soft. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne firmy lub produkty wymienione powyżej są własnością lub znakiem towarowym należącym do tych firm.

ZAMAWIAM

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: .....

Kod Pocztowy: .....

Województwo: .....

Tel: .....

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

Zamawiam:

☐ Nr. 1/99 15 zł ☐ Nr. 2/99 15 zł ☐ Nr. 3/99 15 zł ☐ Nr. 4/99 30 zł ☐ Nr. 5/99 30 zł ☐ Nr. 6/99 30 zł ☐ Nr. 7/99 36 zł ☐ Nr. 8/99 36 zł ☐ Nr. 9/99 36 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Adres redakcji:

COOL GAMES

ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. (071) 3167639
(071) 3167640
0601 857583

Regular Season

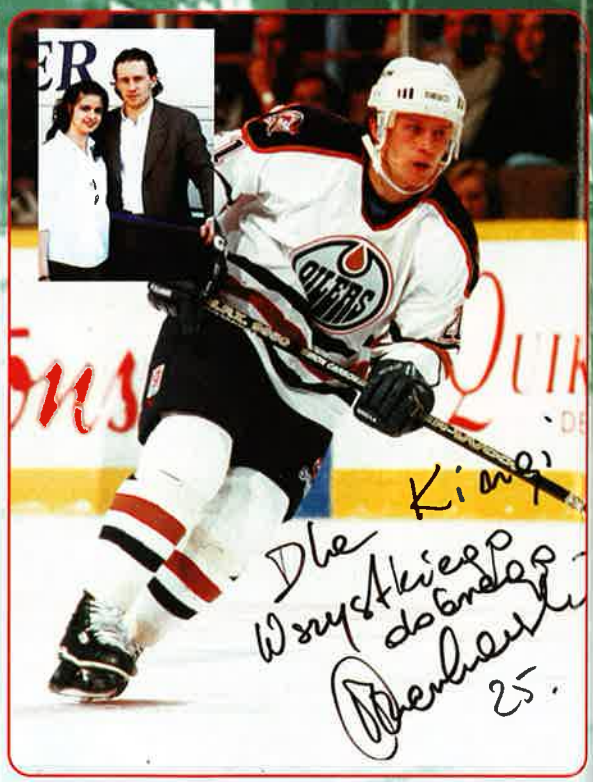
... no prawie. Jak zapewne zauważyliście, jak dotąd ani słowa nie było o treningu, który przecież tak doskonale sprawdził się w NHL 99. Oczywiście jest on także i w NHL 2000, ale nie jako osobna opcja, ale w Season lub Play Off.

Wchodzimy do Coaching Strategy i tam po ustaleniu taktyki możemy ją przetrenować na żywca. W dodatku możesz sobie ustalić jaką taktykę ma stosować komputer. Po raz kolejny NHL made in EA Sports zaskoczył mnie bardzo pozytywnie.

Zmagania z kompem to nie lada wyzwanie. Bez wątpienia AI blaszaka w NHL 2000 jest najwyższą z jaką się spotkałem w grach sportowych. Mowa oczywiście o poziomie All Star, ale to nie zmienia faktu, że również na Pro komputer gra bardzo rozważnie i pomysłowo. Olbrzymie postępy można zauważyć zwłaszcza w grze ofensywnej. Komp gra kombinacyjnie, szybko i co najważniejsze skutecznie. Wiele jego akcji, czego nie będę ukrywać, wzbudziło mój podziw. Z początku to tylko się przyglądałem jak zakłada mi zamek, a ja bezradnie miotałem się obrońcami. Naprawdę zadziwił mnie tymi składnymi i szybkimi akcjami. Troszeczkę gorzej gra za to w obronie, aczkolwiek i tutaj można zauważyć olbrzymią poprawę i w sumie, gdy się gra przeciwko dobrym obrońcom, to trzeba się liczyć z częstą stratą krążka. Inaczej ma się sprawa z goalie. Owszem nadal bronią znakomicie, ale jednak inaczej. Rzekłbym bardziej ludzko. Ich interwencje sprawiają rzeczywiste wrażenie. To już nie są kolesie, którzy bronią w nieprawdopodobnych sytuacjach. Co prawda w jakiś 95% nadal doskonale sobie radzą, ale również zdarzają im się błędy i potrafią puścić wydawać by się mogło prosty strzał spod niebieskiej. Tak jednak bronią bramkarze w NHL i jednego dnia są bohaterami, zaliczając Shootout, a na drugi dzień puszczają kilka "szmat". Skoro o tym już mowa to na olbrzymi plus zaliczyłbym niemożność strzelania bramek z, jak ja to nazywam, "schematów". W poprzednich częściach miałem opracowane kilka sytuacji, po których zawsze zdobywałem bramki. W NHL 2000 ten numer nie przechodzi albo jeszcze nie znalazłem tych układów ;).

Play Off

Tym czym szokowały mnie wszystkie poprzednie części NHL było uparte dążenie EA Sports do zrobienia z niej gry, podczas której gracz miałby złudzenie oglądania TV. I śmiem zaryzykować, że w pełni się to udało. Realizm NHL 2000 chwilami, aż mnie przeraża. Chodzi mi tu zarówno o sam realizm gry jak i otoczkę. Nie będę Wam nawet przypominał znanych już z poprzednich bajerach jak nazwy producentów na kijach, jersey ach, sędziach podejmujących decyzje na podstawie filmów video, jeżdżącej w czasie przerw kolbie czy bardzo realistycznie wyglądającej publice oraz wspaniale oddanych halach. To już było, więc nie szokuje. Za to mamy jeszcze wiele innych drobiazgów. Hokeiści wreszcie wychodzą z szatni po przerwie, a nie biorą się znikąd. W czasie walki o krążek często spadają z głów kaski (a jak fajowo wygląda kolo jeżdżący z gołą głową i walający się po lodzie kask), a po celnym strzale w siatkę z bramki spada bidon goalie. Słychać nawet rozmowy pomiędzy hokeistami oraz sędziami!!! W boksach stoją za zawodnikami trenerzy, hokeiści przed wznowieniami się przepychają, a publika się porusza i zrywa z miejsc, gdy padnie bramka.



U góry:
Jak sami widzicie CDA ma nawet znajomości w NHL

U góry:
Z czego słyną Finowie? Oczywiście z miłości do wysokoprocentowych trunków i króla strzelców NHL - Teemu Selanne!

Realizm NHL 2000 naprawdę jest wspaniały, a jednocześnie przerażający. To już jest transmisja telewizyjna, a nie gra... Bo jak ocenić znaną wszystkim z TV scenę, gdy hokeista wędruje na ławkę kar, kręci wściekły głową i klnie, po czym spluwa. Ten obrazek znam doskonale z transmisji. Albo jeszcze lepszy numer jest z kontuzjami hokeistów. Kiedy któryś wyląduje poturbowany na lodzie, to po jakimś czasie (przeważnie podczas następnej tercji) zostaje podana informacja o jego stanie zdrowia, np. że został odwieziony do szpitala. Jedyną skazą tego realizmu to tak samo jak w zeszłym roku aktualność składów. Po raz kolejny EA Sports się pospieszyło i są tego efekty. Jako przykładem posłużę się jak zawsze moimi ukochanymi Edmonton Oilers, chociaż akurat u nich ruchy kadrowe przed sezonem były minimalne. Przyszedł Fuhr, odszedł Essansa, natomiast w chwili, kiedy piszę te słowa nowych kontraktów nie mają podpisanych Guerin, Grier, a Hamrlik podpisał wczoraj. To wszystko nie zostało wzięte pod uwagę w NHL 2000. W zamian za to programiści nareszcie postarali się o idealne odwzorowanie systemu transferowego z NHL oraz umiejętności hokeistów. Jak sobie przypominacie w poprzednich częściach wymieniało się kogo tylko chciało na dowolnego hokeistę. Teraz tak łatwo nie ma i aby kogoś nabyć trzeba się nieźle zastanowić i pokombinować. Powiedzmy, że chcesz nabyć lewoskrzydłowego. Wybierasz sobie kolesia, który Ci odpowiada i... okazuje się, że jego obecni właściciele potrzebują za niego strzelającego obrońcę o zbliżonych parametrach. Masz słowem kłopot. Czasami musisz nawet zaoferować dwóch, trzech bardzo dobrych graczy za gwiazdę. Lekko nie ma, komputer jest cwany i w większości przypadków tracimy na takich wymianach. Chociaż jeżeli mamy posuchę wśród np. lewoskrzydłowych to nie ma co się zastanawiać. Co się zaś tyczy statystyk poszczególnych hokeistów, to zostały one naprawdę rzetelnie przedstawione, a co najważniejsze perfekcyjnie pokrywają się one z rzeczywistymi umiejętnościami graczy.

Polacy w NHL

Mariusz Czerkawski

SezonDrużyna	Gry	Bramki	Asysty	Punkty
93-94Boston	4	2	1	3
94-95Boston	47	12	14	26
95-96BOS/EDM	70	17	23	40
96-97Edmonton	76	26	21	47
97-98N.Y. Islanders	68	12	13	25
98-99N.Y. Islanders	78	21	17	38
Razem	343	90	89	179

Krzysztof Oliwa

SezonDrużyna	Gry	Bramki	Asysty	Punkty	Kary
96-97N.J. Devils	1	0	0	0	5
97-98N.J. Devils	73	2	3	5	295
98-99N.J. Devils	64	5	7	12	240
Razem	138	7	10	17	540

2000 z poprzedniego numeru, a sami przyznacie mi rację, iż żadne słowa nie oddadzą wspaniałości tego zjawiska, jakim jest grafika i motion capture tej gry.

Podobnie jak po grafikach cudów ponownie spodziewałem się po kolesiach odpowiedzialnych za dźwięk i muzykę. Muszę się jednak przyznać, że tym razem nieco się muzyką rozczarowałem. Nie jest ona oczywiście zła, a wręcz przeciwnie jest bardzo dobra, ale moim zdaniem zbyt mało NHLowa jak mówi Kinga. Za dużo sampli, a za mało gitar i czadu. Coś podobnego już kiedyś słyszałem w którejś z odsłon NBA Live. Muzyka jest zatem znakomita, ale zbytnio zrobiona pod publiczkę. Wiem, czepiam się ;). Może przez wakacje podczas przerwy między sezonami zmieniła się moda? Mi jednak bardziej leżała muza sprzed roku. Dźwiękowo jest tak jak zawsze, czyli pełen odjazd. Słuchawki na uszy, tudzież porządny wzmacniacz oraz wieża i czujemy się jak w Skyreach Ceneter, a sąsiedzi mogą pakować walizki i zbierać się na dłuższe wakacje w tropikach (dopóki nie skończymy sezonu ;)). Wszelkie odgłosy uderzeń krążka o bandy, słupki czy melodyjki wygrywane podczas przerw oraz głos spikera to miód dla moich uszu. A jeszcze lepiej na tym tle wypada komentarz. To co wyprawia tych dwóch (zgadza się, każde spotkanie komentuje dwóch komentatorów) to przechodzi ludzkie pojęcie. Ci faceci są mistrzami w swoim fachu. Czemu u nas nie rodzą się takie talenty, tylko jesteśmy skazani na laików i totalnych buraków pokroju panów Mrówki i Krzoski? Chyba nigdy nie poznam odpowiedzi na to pytanie :(. Wracając jednak do zawodowców, to ci goście nieprawdopodobnie mieszają językami. Komentarze są bardzo żywiołowe, sensowne i bogate w słownictwo. Podobają mi się wszelkie ich przemyślenia na temat meczu czy obecnej sytuacji klubu oraz ciekawostki z życia hokeistów. Rozmowy o statystykach z poprzednich sezonów, stylu gry... Długo by można opowiadać jak komentatorzy przez cały mecz nawijają i przeżywają wydarzenia rozgrywające się na lodzie.

Stanley Cup

O grafice zbytnio się nie będę rozpisywał. Każdy z Was na pewno widział tą cudowną z NHL 99. Postarajcie sobie wyobrazić, iż jest ona jeszcze ładniejsza i szczegółowa, a będziecie mieli dokładny obraz NHL 2000. Z bardziej rzucających się zmian graficznych mogę wymienić ruchomą publikę oraz jeszcze lepiej odtworzone twarze hokeistów. To istny cud, a co najważniejsze te twarze nie są nieruchome. Zawodnicy mówiąc, poruszają ustami, po zdobyciu gola na ich facjatach pojawia się uśmiech szczęścia, a w razie niepowodzenia twarz wykrzywia się w grymasie złości. Rewelacja. Na zbliżeniach wygląda to jak podczas transmisji TV. Jednak prawdziwa rewelacja to motion capture hokeistów. Nie powiem, już w poprzedniej części wszystkie ich ruchy graniczyły z pełnym realizmem, ale tym razem EA Sports przekroczyło tę granicę. Wyśmienicie wykonano motion capture przede wszystkim goalie oraz bodiki, aczkolwiek muszę obiektywnie przyznać, iż wszelkie ruchy hokeistów są perfekcyjne. Mimo wszystko to jednak przy zagraniach bramkarzy i obrońców oczy wyłaziły mi na wierzch. Rewelacyjnie efektownie oraz nad wyraz realistycznie są wykonane bodiki, gdy rozsmarowujemy pacjenta o bandę. Fajnie się człowiek czuje jak tak przeciwnik z hukiem zamienia się w rozpłaszczony placek na pleksi ;). Znakomity w NHL 99 motion capture goalie został jeszcze lepiej dopracowany. Ruchy ręki uzbrojonej w łapaczkę oraz nóg z parkanami są maksymalnie prawdziwe. Brak mi dosłownie słów, aby to opisać. Odpalcie sobie po prostu demko NHL

All Star Game

NHL 2000 można podsumować jednym krótkim, acz w pełni oddającym klasę tej gry, słowem ARCYDZIEŁO! Bez wątpienia jest to gierka bezkonkurencyjna na poletku gier sportowych. Wszelkie pozostałe nie dorastają jej nawet do pięt i bez znaczenia jest czy jest to koszykówka, czy piłka kopana. Żadna gra sportowa nie oddaje tak doskonale realizmu symulacji jak NHL 2000. Grając w nią ma się wrażenie uczestniczenia w prawdziwym meczu. Chwilami jesteśmy widzami perfekcyjnie zrealizowanej transmisji telewizyjnej, a gdy krążek jest w grze, to czujemy się jakbyśmy to my ślizgali się po tej tafli lodowej. Dlatego postanowiłem wbrew ogółowi (reszta redakcji niestety uważa, że gry sportowe są nic nie warte) postawić dziesiąteczkę. A co? Kiedyś musi być ten pierwszy raz ;). Tak się składa, iż NHL 2000, pomimo bycia "tylko" grą sportową, zasługuje na najwyższą ocenę. Nawet chyba w Unreal nie doświadczycie takiego uczucia realizmu i za to należy się bez dwóch zdań ocena 10. W końcu o to chyba chodzi programistom, aby zrobić dla graczy coś, co pozwoli im spełnić w komputerowym świecie swoje najskrytsze marzenia. NHL 2000 spełnia moje marzenia i za to daję tej gierce dziesiąteczkę. Zagrajcie, a sami się przekonacie czy nie mam racji! ■

P.S. I na koniec jeszcze jedna informacja przemawiająca na korzyść NHL 2000. W sklepach dostaniecie ją już tylko za 99 złotych.

Ocena: 10

Plusy:
- nieprawdopodobny REALIZM!!!
- piekielnie wysokie AI komputera
- grafika
- motion capture
- bardzo ciekawe możliwości rozgrywki
- komentatorzy i dźwięk
- muzyka
- możliwość stworzenia w grze samego siebie!
- Tutorial oraz trening
- realistyczne transfery
- znakomite odwzorowanie rzeczywistych umiejętności hokeistów
- w każdym calu czuć NHL ;)
- cena

Minusy:
- chyba żartujecie? Jakie, grzeszki, minusy?
- no dobra, znowu z lekka nieaktualne składy

INFO CD-ACTION

Producent:	EA Sports
Dystrybutor:	IPS tel. (022) 642766
Internet:	http://www.easports.com
Wymagania:	P200, 32 RAM, WIN 95/98/2000, CD4x, karta muzyczna
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 11/99

FLIGHT Unlimited III

Lot skrępowany...

Gdyby spróbować określić ludzi pracujących w Looking Glass jednym słowem, to pierwszym wyrazem, jaki ciśnie się na usta, jest "unlimited". I rzeczywiście, panowie z LG niejednokrotnie już udowadniali nam w swoich produkcjach, że nie ma dla nich żadnych ograniczeń. Wszystkie ich dzieła wyprzedzały o lata świetlne czasy, w których powstawały, a w dodatku cechowały się dużym nowatorstwem, wytyczały nowe kierunki w rozwoju komputerowej rozrywki. Dziwi więc trochę, że firma, która zawsze starała się unikać raz już przetartych ścieżek i wciąż zaskakiwała nas czymś nowym, wydaje trzecią już z kolei grę z serii Flight Unlimited. No cóż, nie jest żadną tajemnicą, że światem rządzą pieniądze, a dwie poprzednie części sagi sprzedawały się jak ciepłe bułeczki. Pierwsza część FU oszałamiała olśniewającą grafiką, opartą na nigdzie dotąd niespotykanych rozwiązaniach. FU2 oferował o wiele bardziej szczegółowo odwzorowany teren, fantastyczne efekty pogodowe oraz niespotykany do tej pory realizm. Czym więc zaskakuje nas kolejny "lot nieograniczony"?

ŁUKASZ BONCZOL

Z przykrością muszę stwierdzić, że przede wszystkim wymaganiami sprzętowymi. Nie jest to wprawdzie żadna niespodzianka, gdyż Looking Glass posiada duże doświadczenie w tworzeniu gier na nie istniejący jeszcze sprzęt (wystarczy przypomnieć próby pogrania w pierwszą część cyklu na 486), tak więc wielu graczy przeżyje z pewnością chwile frustracji, próbując wznieść się w przestworza. Pierwszą sprawą, o jakiej należałoby w tym momencie napisać, jest kwestia instalacji. Gra zajmuje trzy płyty kompaktowe, a najmniejsza instalka, przy której można jako tako (w praktyce raczej marnie) polatać, wynosi około 700 Mb. Większa część terenu będzie wtedy doczytywana z kompaktu, co z kolei prowadzi do drastycznego ograniczenia jego jakości, a także płynności samej gry. Jeżeli już o terenie mowa, to trzeba przyznać, że poprzednie części (w przeciwieństwie do Flight Simulatora Microsoftu) szły raczej na jakość, a nie na ilość. Na tym polu FU 3 stanowi prawdziwą rewolucję. Latać możemy bowiem nad całym zachodem Stanów Zjednoczonych. To prawda, że Fly! posunął się już dalej, oferując powierzchnię całego globu, ale teren w FU3 jest o wiele lepiej opracowany. Do jego odwzorowania użyto zdjęć satelitarnych o niespotykanej szczegółowości, dzięki czemu tekstury powstałe na ich podstawie odwzorowują powierzchnię ziemi z dokładnością do kilku metrów. Oczywiście, istnieją rejony gorzej i lepiej wykonane (np. niektóre miasta, w których występuje o wiele więcej rozmaitych budynków niż w poprzedniej części).

Niestety takie rozwiązania mogą budzić wiele kontrowersji. Przyznam szczerze, że na komputerze, na którym przyszło mi testować grę, powierzchnia ziemi wyglądała gorzej niż we Fly!. Piękno nowego produktu Looking Glass uwidacznia się dopiero na o wiele potężniejszych maszynach i wtedy rzeczywiście bije on Fly o głowę! Dlatego posiadaczom "normalnego" sprzętu, polecałbym zdecydowanie Fly!. Co z tego, że gdy lecimy nad lasem, to widzimy teksturę przedstawiającą zdjęcie satelitarne tego lasu. Las, to las - po prostu zielona plama. W miejscu wspomnianego już zdjęcia, można by spokojnie umieścić jakąś przyzwoitą zielonkawą teksturkę,

i nikomu nie zrobiłoby to różnicy. Gra zaś z pewnością działałaby szybciej. Tak właściwie, to guzik mnie obchodzi, że w którymś miejscu zagęszczenie drzew jest większe niż w innymi, że są one ciemniejsze, itp. W rzeczywistości cały ten las który widzimy na zdjęciu satelitarnym sprzed pół roku, dawno mogli już przecież wyciąć i przerobić na zapałki! W oczy rzucają się takie wpadki, jak pochyła, w niektórych miejscach, powierzchnia morza czy jeziora (coś dla miłośników zjeżdżania na nartach wodnych :)). Na pochwałę zasługuje za to umieszczenie w krajobrazie ruchomych elementów, jak np. jachty czy kursujące po jeziorach promy.

Zajmijmy się teraz bardziej szczegółowo wymaganiami sprzętowymi, o których krążą już wśród fanów mity i legendy. Otóż na komputerze z procesorem PII 400 Mhz, kartą Riva TNT i 128 Mb RAM, płynna gra w rozdzielczości 800x600 była niemożliwa. W 640x480 dało się już jakoś sensownie pograć, tyle że poziom detali w skali od jednego do dziesięciu, wynosił jakieś trzy. Musiałem także wyłączyć ruch powietrzny, gdyż komputer nie nadążał z kontrolowaniem ruchu innych maszyn. A szkoda, bo FU3 potrafi odwzorować codzienny tłok w powietrzu, kiedy to nad płytami lotnisk unoszą się dziesiątki różnej klasy samolotów. Poza tym dużo zależy od wspomnianej już instalacji (notabene przy takiej objętości, wydanie na krążku DVD z pewnością usprawniłoby działanie programu). Jako dodatkowe, minimalne wymaganie, dodałbym porządny joystick, bo bez niego raczej dużo się nie zwojuje.

U dołu:
Jak zawsze w tym cyklu gier, grafika tła jest rewelacyjna!

Kolejną rzeczą, która obezwładnia i poraża użytkownika (tyle że tym razem w sensie pozytywnym), jest mnogość możliwości konfiguracyjnych. Oprócz raczej standardowych ustawień, związanych z realizmem, możemy zmienić wedle własnego uznania warunki atmosferyczne, porę roku, czy też fazę księżyca. Pozostawiono nam także wybór czy chcemy latać w dzień, czy w nocy. W tym drugim przypadku piorunujące wrażenie robią roziskrzone tysiącami światełek miasta (w szczególności zaś centra z drapaczami chmur). Wrażenie jest niesamowite! Także nocne niebo może skłonić osobników o bardziej romantycznej naturze do ponadprzeciętnych zachwytów.

Realizm był mocną stroną wszystkich części FU. Wśród wielu graczy istnieje opinia, że symulatory maszyn cywilnych to w zasadzie gry nudne. Nic bardziej błędnego. Trudności w tego typu grach nie sprawia celne zrzucanie bomb czy też unikanie wrażych rakiet, ale samo utrzymanie maszyny w powietrzu (i sprawienie, aby robiła to, co my od niej chcemy, a nie to, co się jej rzewnie podoba). Podczas lotu w trudnych warunkach, może się okazać, że każda podjęta przez niewprawnego gracza akcja, powoduje jakąś awarie. To z kolei sprawia, iż lot już po kilkunastu minutach staje się niemożliwy ze względu na ilość usterek. Pilot musi walczyć nie tylko z przypadkowymi awariami (np. pożar silnika czy wyciek oleju), ale także z turbulencjami, wiatrem i oblodzeniem. Spróbujcie lotu Fokkerem Dr.I, a przekonacie się, że przy silniejszych podmuchach wiatru nie pomaga żadne wymachiwanie drążkiem, bo maszyna i tak robi co chce. W tej grze nawet czynność tak trywialna, jak lądowanie może nastręczyć komputerowemu lotnikowi wielu trudności i mocnych wrażeń. Przyznam się uczciwie, że z początku poszedłem na łatwiznę i spróbowałem lądowania łodzią latającą na wodzie (nie trzeba się przynajmniej martwić o trafienie w pas startowy:) i rzeczywiście wylądowałem... Tyle, że bez ogona, bo ten nie wytrzymał naprężeń, (podchodziłem zapewne nieco za szybko) i oderwał się wraz ze sporym kawałkiem kadłuba. Generalnie rzecz biorąc, zachowanie się maszyny odwzorowano bardzo drobiazgowo. Można nawet postawić śmigło w chorągiewkę!

Na szczęście, gra zawiera opcję treningu, gdzie pod okiem instruktora możemy przećwiczyć wszystkie niezbędne czynności, a następnie zaliczyć egzamin. Szkolenie uwzględnia także różne awarie i nietypowe sytuacje.
Dla poszukujących mocnych wrażeń przewidziano natomiast szereg interesujących zleceń. Zadania te obejmują loty turystyczne, pracę dla telewizji (np. latamy nad stadionem, a z naszego pokładu robią zdjęcia do transmisji z meczu), czy też akcje na pograniczu prawa (musimy podjąć się ewakuacji przestępców z określonego miejsca i nie dać się namierzyć, a następnie odstawić ich w bezpieczne miejsce). Natknąłem się nawet na misję rodem z filmu akcji. Musiałem odnaleźć, a następnie zbliżyć się do motorowej łodzi handlarzy narkotyków (bynajmniej nie ucieszyli się na mój widok), aby umożliwić stróżom prawa wskoczenie na jej pokład. Niestety wykonanie wyżej wymienionych misji nie jest czymś szczególnie trudnym i każdy przeciętny gracz, który trochę wcześniej poćwiczył starty i lądowania, będzie podchodził do każdego zadania najwyżej dwa razy. Także ich skromna ilość sprawia, że nie są głównym atutem gry.

Na koniec zostawiłem sobie przedstawienie parku maszyn, który jest bezsprzecznie mocną stroną FU3. Dziecko Looking Glass przewyższa pod tym względem Fly! A oto i one: Fokker Dr. I (słynny trójpłat "Czerwonego Barona"), Mooney TS. Bravo, Raytcheon Beechset 400A (odrzutowiec klasy biznesowej), Windhawk, Trainer 172, Stemme Motorglider (szybowiec z napędem), Lake Renegade 270 Turbo (mini łódź latająca), nieśmiertelny Piper Arrow, P51D Mustang (marzenie każdego lotnika, którego fascynuje II wojna), Muskrat Seaplane.

U góry:
Nawet z dużej wysokości dokładnie widać każdy detal. Tylko po co?

Uff... Trochę tego jest. A każdy samolot zupełnie inaczej zachowuje się w powietrzu, ma swoje kaprysy, dobre i złe strony... Rozgryzienie każdego latadełka zajmie z pewnością trochę czasu, a to sprawia, że FU3 jest grą, która szybko się nie znudzi (o ile tylko lubisz symulacje samolotów cywilnych).

Do gry dołączony jest edytor, za pomocą którego można przenieść do wirtualnego świata własne okolice (ostrzegam jednak, że wymaga to wytrwałości i sporych umiejętności).

Z przykrością muszę stwierdzić, iż trzecia odsłona Flight Unlimited to produkt bardzo nierówny. Z jednej strony oferuje nam ogromne możliwości i nieprzeciętny realizm, z drugiej zaś wymaga niebotycznego sprzętu. Możliwość polatania sobie nad, odtworzonymi z fotograficzną dokładnością, zachodnimi Stanami z pewnością nie wzbudzi entuzjazmu wśród wielu rodzimych graczy. Co innego, gdyby to była Europa. Dzisiaj nie polecilbym tej gry żadnemu właścicielowi "normalnego" komputera (zdaję sobie sprawę, że istnieją maniacy posiadający PIII i wymieniający, co dwa tygodnie karty graficzne, w celu osiągnięcia dwóch klatek na sekundę więcej). Oglądanie skaczącej animacji lub kiepskiej jakości obrazu w niskich detalach, na niezłym bądź co bądź sprzęcie, na który się wydało ostatnie pieniądze jest doprawdy niezwykle frustrujące. Tym bardziej, że na tym samym sprzęcie możemy sobie spokojnie pograć w ładne, płynne Fly! Być może za pół roku, kiedy ogromne dziś wymagania sprzętowe nie będą już nikogo dziwić, Flight Unlimited 3 znajdzie wielu amatorów. ■

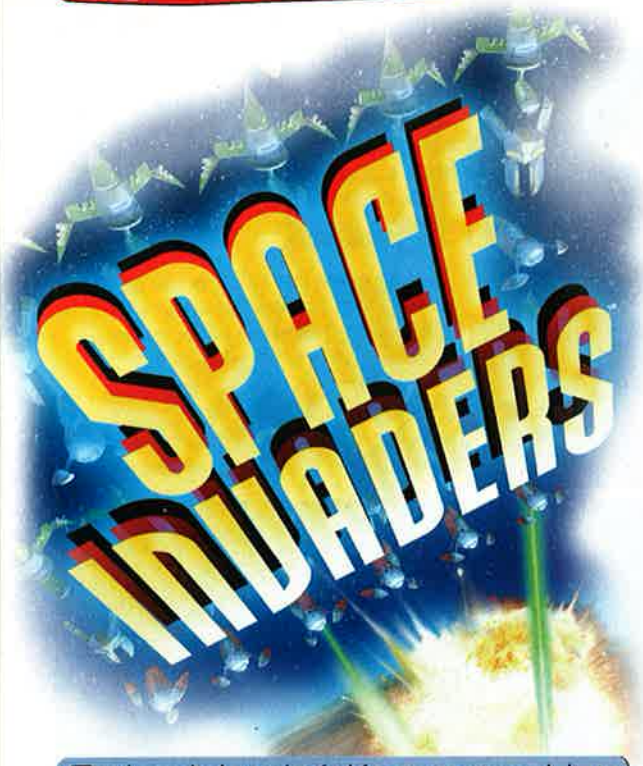
Ocena: 6

Plusy:
- Dużo maszyn do wyboru.
- Piękne loty nocne.
- Nieprzeciętny realizm.
- Rozległy i szalenie szczegółowo odwzorowany teren.
- Możliwość wszechstronnej konfiguracji.

Minusy:
- Potrzebuje dużo (bardzo dużo) miejsca na twardzielu.
- Wymagania sprzętowe Arghl!!
- Jeszcze raz wymagania sprzętowe.
- Tylko dla absolutnych maniaków awiacji.

INFO CD-ACTION

Producent:	Looking Glass
Dystrybutor:	IPS tel.(022) 642766
Internet:	http://www.flight3.com
Wymagania:	P2 350, 64 MB RAM, CDx16, Win 95/98, DirectX, 300-2100 MB na HDD!!!
Akcelerator:	konieczny



Gwiezdni najeźdźcy sprzed lat

Dawno, dawno temu, gdzieś na niebieskiej planecie, w niewielkiej firmie powstała gra Space Invaders, na ówcześnie panujące na rynku ośmiobitowe platformy oraz prymitywne jeszcze automaty coin-up.

JASPIN

Wiele się zmieniło od tamtych wczesnych lat osiemdziesiątych. Komputery co nieco się zmieniły, podobnie jak tworzone na nie gry zdecydowanie różnią się od tych, które lata temu bawiły kolejne pokolenia graczy. Tym niemniej twórcy współczesnej wersji Space Invaders musieli spędzić wiele dni i nocy przy atarowskim oryginale, gdyż podobieństwo obu tytułów jest wręcz uderzające. Nie bójcie się, iż na ekranie ujrzycie doskonale znane z ośmiobitowców lamane krechy, kłocuszki oraz sprite'y, w których jeszcze parę lat temu masa graczy widziała profesjonalne samochody, statki, samoloty oraz wszelakie inne krajobrazy. Space Invaders odkurzone oraz wykopane z najgłębszego, zapomnianego przez wszystkich, najdalszego "cmentarzyska" gier na ośmiobitowce, prezentuje się jak na dzisiejsze gierki przystało, z odpowiednią oprawą graficzną i muzyczną.

Młodszym graczom, nie mogącym przypomnieć sobie cóż to takiego ci Space Invaders na jakieś dziwne "ośmiobitowce", winna jestem niewielkie wyjaśnienia. Zabawa polega na skutecznym likwidowaniu obcych stateczków, wiszących nad "naszym" stateczkiem. Obce bestyjki od czasu do czasu zniżają swe loty i, z upływem minut, coraz bardziej zbliżają się do pojazdu gracza, dlatego celem każdego poziomu jest zestrzelenie wszystkich latających obiektów widocznych na planszy. Dla urozmaicenia zabawy "ziemskiemu" pilotowi, co jakiś czas pojawia się wielki, potężny szef Obcych (co poziom w innej, futurystycznej postaci) z pokaźnym zapasem energii, szarżujący bez opamiętania na statek obrońcy ziemian. W tych "atrakcyjnych" warunkach należy przejść przez wszystkie planety układu słonecznego, by na ekranie pojawił się radosny napis "You saved the Earth" i amerykańska flaga zalopotała na wysokim maszcie. Dotarcie aż tak daleko jest dosyć trudne, ze względu na poziom trudności zabawy. Nie jest zbyt łatwo i wesoło z trzema życiami na pokładzie, przebić się przez te wszystkie niespodzianki zastawione przez obcych, szefów i zlatujących ciągle "bombek" (nie choinkowych). W nagrodę za poniesione trudy, straty moralne i fizyczne gracz uzyskuje wspomniany tytuł bohatera (po raz milionowy chyba) oraz dodatkową opcję menu, która kryje w sobie oryginalną wersję gry! Wzruszenie może ścisnąć za gardło i oczy, wycisnąć parę łez i westchnień u co wrażliwszych graczy, a u młodszego pokolenia przerażenie i zgrozę, że kiedyś trzeba było męczyć się na czymś takim...

Akcelerator podczas zabawy zbyt wielu trójwymiarowych elementów do przerobienia nie będzie miał. Na nic Wasze SB Live'y, Vortexy, Aureale i tym podobne muzyczne nowinki sprzętowe, zmuszone do współpracy z Space Invaders. Trudno zaliczyć oprawę graficzną gry do nadzwyczajnych. Jedynie z czego można się ucieszyć to renderowane statki kosmiczne, hulające po ekranie, przyjemnie prezentujące się wybuchy oraz miłe dla oka tła kolejnych poziomów zabawy.

U góry:
Bliskie spotkania - na razie drugiego stopnia.

Muzyka w grze prezentuje się na niskim, jeśli nie powiedzieć na bardzo słabym poziomie. Jeśli autorzy, tworząc tego typu oprawę medialną do gry, kierowali się tylko doslownym odwzorowywaniem wszelkich cech oryginału (a nie, jak wszystko na to wskazuje, lenistwem oraz wyjałowieniem z pomysłów), to jednak elementy takie jak muzyka mogli potraktować nieco poważniej i wznieść się ponad poziom gierek na Peceta z PC Piszczałką sprzed kilku lat. Mogliby przecież wrzucić parę elektryzujących mózg i włosy na głowie ścieżek audio. Zamiast wspomnianych porywających dźwięków uszy gracza nękane są przez elektroniczne piski, usiłujące udawać nowoczesne rytmy techno oraz jakieś inne "ymca, ymca", które z pewnością u co wrażliwszych na dźwięki osobników mogą wywołać nie kontrolowany wypływ płynów ustrojowych przez małżowiny uszne.
A co z fabułą? Ehm... jaką fabułą!? To znaczy tło zabawy owszem istnieje w postaci opowiastki o nadbiegającym kataklizmie, w formie chmary alienów uzbrojonych po same czułki, na dodatek w statkach kosmicznych z napędem świetlnym. Powyższy szablon, będący wielokrotnie fundamentem dla wielu setek powstałych do tej pory gier różnego gatunku, obowiązuje także w Space Invaders. Można ostatecznie twórcom wybaczyć po raz "ochnasty" zastosowanie oklepanej historyjki wprowadzającej, wszak kilkadziesiąt lat temu temat obcych nie był jeszcze

aż tak wyeksploatowany jak ma to miejsce w dzisiejszych czasach i wielu scenariuszach do gierek.

Pamiętający oryginał, być może na wieść o powstaniu ulepszonej wersji Space Invaders z impetem uderzyli głową w sufit u sąsiada (przebijając swój) z radości, lecz mocno się obawiam, iż tylko powyżej opisani weterani tak żywiołowo zareagują na niniejszy tytuł. Miłośnicy typowych zręcznościówek utrzymanych w klimatach królujących w grach sprzed naszej ery nie powinni być zawiedzeni, kupując Space Invaders. Wybierając kursorem myszki z menu start pozycję "SP", przygotować się należy na pradawną strzelankę z nieco poprawionym engine i muzyką oraz nieustanne uderzanie w przycisk na klawiaturze, odpowiadający za "fire". Nie mam nic przeciwko tego typu produktom, sama doskonale jeszcze pamiętam jak do późnych godzin porannych ;) zagrywałam się w tego typu spectrumowskie i commodorowskie strzelanki i ani mi przez myśl nie przeszło w jakiś sposób się nudzić czy zniechęcać. Dzisiaj jednak tego typu produkt całkowicie inaczej wypada na tle pozostałych, współczesnych gier, do których przyzwyczaili nas twórcy. Dlatego uczciwie ostrzegam, iż Space Invaders są grą przeznaczoną jedynie dla graczy o specyficznym, przestarzałym guście, stęsknionych za "ośmiobitowym klimatem". Właśnie ta grupa z pewnością zadowolona będzie z zakupionego produktu, ponieważ Space Invaders jest grą, która takie klimaciki na ekran komputera doskonale potrafi przywołać, a ci, którzy to lubią, superzabawę mają zagwarantowaną. Inna rzecz, że nie lepiej wówczas sięgnąć po oryginał Space Invaders? ■

Ocena: 5

Plusy:
- poziom trudności
- ukryta oryginalna wersja atarowskiej gry
- możliwość zabawy dla dwóch graczy
- tchnąca nostalgia

Minusy:
- znużenie po kilku chwilach grania
- muzyka raczej niskich lotów
- słaba grafika
- mało udana próba odgrzebania "martwego" gatunku

INFO CD-ACTION

Producent:	Activision Inc.
Dystrybutor:	[illegible]
Internet:	http://www.activision.com
Wymagania:	Win 95/98, Pentium 166Mhz, 16MB RAM, karta graficzna z 2MB RAM
Akcelerator:	wskazany

ŚWIATOWEJ SKALI SENSACJA!!!

WSZYSTKIE GRY WYDAWANE PRZEZ MIRAGE BIORĄ UDZIAŁ W WIELKIEJ PROMOCJI:"SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"!!!

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

i LaraCroft w Polsce
30 listopada i 1 grudnia 1999 roku

- Jedyna i niepowtarzalna szansa aby spotkać legendę gier komputerowych, postać do której gracze się modlą i którą uwielbiają.
- Poznaj Larę Croft na żywo!!
- Masz 3 szanse.

30 listopada:

15.30 - Warszawa, EMPIK "Ściana Wschodania" (domy centrum)

18.00 - Marki k/Warszawy, MEDIAMARKT

1 grudnia:

17.30 - Janki k/Warszawy , EXTRAPOLE

- Zdobądź autograf Lary, wygraj gadżety i gry!!
- Podczas imkprezy premiera oczekiwanego hitu z Larą Croft w roli głównej TOMB RAIDER: The Last Revelation!!

Tomb Raider: The Last Revelation © & ™ Core Design Limited 1999. © & Published by Eidos Interactive Limited 1999. All rights reserved. *Dystrybucja w Polsce:* Mirage Media s.c.

TORYZOWANE SKLEPY: *BRODNICA:* "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; *BIAŁYSTOK:* "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 tel. 0-85 654-61 ; *GDAŃSK:* "AMI-COMM" ul. Oliwska 53/54 tel.0-58 342-29-86 ; *ŁOMŻA:* "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; *OLSZTYN:* "CONTRA" Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", *SIEDLCE:* "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; *TOMASZÓW MAZOWIECKI:* "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 -63-02; *TORUŃ:* "CD-MEDIA " ul.Prosta 5 tel.0-56 69-74-556 *WARSZAWA:* "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) lok. 0-22 630-29-73; "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 0-22 827-07-09; "PROABIT" ul.Pańska 97 tel.0-22 654-76-65; "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SPRZEDAŻ HURTOWA: *WARSZAWA :* "ARD-SOFT" Opuszańska 117/123 tel.0-22 678-72-63; "PLAY" ul. Potocka 14/2 tel.0-22 833 08 09; *GDAŃSK:* "TOP 4" ul. Olsztyńska 3 tel.0-58 557-13-11; *KRAKÓW:* "TOP 4" ul.Przemysłowa 12 tel.0-12 656-13-98; "GIGA" ul.Daszyńskiego 16 tel.0-12 423-11-37; *KATOWICE:* "SCAN-" al.Roździeńskiego 188 tel.0-32 203-94-46; *OSTRÓW WLKP.* :"TECHLAND" ul.Żółkiewskiego 3 tel.0-62 73-73-747.

CI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, EXTRAPOLE, GEANT, LECLERC, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, NTT SYSTEM, OSCAR, REAL, TESCO, VOBIS.

MIRAGE CORE EIDOS INTERACTIVE

3D Ultra Radio Control Racers

Koszmar Pana Samochodzika

Miniaturowe modele statków, zamknięte w butelce, mają w sobie jakiś czar. Nie można ich jednak wodować i oprócz wrażeń natury estetycznej niewiele z nich pożytku. Zupełnie inaczej jest w wypadku sterowanych radiowo modeli samochodów. Wielokrotnie mniejsze od swych pierwowzorów są jednak nie tylko wierną kopią dużych maszyn, ale również w pełni samojezdnymi autami. Jeżeli ich urok działa i na was, możecie spróbować swych sił w nowej grze, sygnowanej przez Sierre, a zatytułowanej 3D Ultra Radio Control Racers.

INQUISITOR

Miniaturowe pojazdy, których pochód rozpoczęła przesławna seria Micromachines cieszą się niesłabnącym powodzeniem. Tak przynajmniej można wnioskować po serii tytułów, które ostatnio pojawiły się na rynku.

Re-volt, Lego Racers to gry ostatnich miesięcy, a łączy je zamiłowanie twórców do mikro pojazdów (a może po prostu strategia marketingowa). RC Races najbardziej zbliżony jest do wspomnianego Re-volta. Tu również rzężą silniczki elektryczne, a gracz z wypiekami na twarzy śledzi z góry małe samochodziki (podobnie jak w Death Rally). Użytkownik ma do wyboru aż 40 odmiennych minimaszyn oraz 8 ekscytujących torów! Hmm... Właściwie odmiennych modeli samochodów jest 4 (Studium Truck, Monster Truck, Baja Bug, Buggy), lecz w każdej z kategorii mamy do dyspozycji sześć inaczej pomalowanych wozów. Wymalowane wszystkimi kolorami tęczy, pokryte symbolami i reklamami samochodziki wyglądają jak bożonarodzeniowe choinki, więc poczujecie się niemal świątecznie. Każde ze wspomnianych aut ma określone właściwości techniczne, o czym można przekonać się... lądując na stronie internetowej Sierry. W trakcie gry nie wyczuwa się jednak specjalnej różnicy w prowadzeniu autek i nawet takie odmienne maszyny jak Monster Truck kontra Buggy zachowują się praktycznie tak samo, sytuacja zmienia się nieco, gdy wybierzemy opcję mistrzostw. W takim wypadku, każde zwycięstwo premiowane jest odpowiednią sumą pieniędzy (są to małe kwoty od 7.5 do 15 $), co jest o tyle istotne, że za kasę można kupić specjalne wyposażenie. Upgrade jest możliwe w trzech kategoriach: silnik, koła, zawieszenie. Różnica w prowadzeniu autka od razu staje się wyczuwalna, chociaż zwycięstwo wcale nie jest takie pewne, ponieważ trzeba się najpierw nauczyć kierować podrasowanym modelem. Należy sobie też wyjaśnić, że opcja mistrzostw rozgrywana w trybie easy przestaje być emocjonująca. Jeżeli wybierzemy najlatwiejszy tryb gry, przeciwnicy już na starcie zostaną daleko z tyłu, tak więc jest to opcja dla wyjątkowo leniwych graczy.

Samo prowadzenie, zachowanie samochodzików na trasie jest niemal identycznie z tym w Micromachines. Autami steruje się łatwo, dobrze trzymają się nawierzchni, a ewentualne poślizgi można łatwo kontrolować. Przeciwnicy mają jednak tę przewagę, że są po prostu szybsi. Nie można więc pokonać ich w uczciwej walce. Tu potrzebna jest brutalna siła i podstęp, specjaliści od kopania dołków mile widziani. Podstawowym zagraniem taktycznym będzie spychanie przeciwników na bandy lub w inne miejsca na torach, gdzie czyha jakieś niebezpieczeństwo. W jednej planszy będą to złośliwe gnomy rzucające na drogę bomby, które może nie zabiją, ale na pewno zatrzymają auto na kilka sekund. W innej, nieuważny kierowca może trafić wprost do paszczy psa łańcuchowego. Porządnie wytrzęsiony będzie kontynuował wyścig, tyle, że na ostatniej pozycji. Charakter pułapek zależy od miejsca, gdzie rozgrywają się wyścigi. W tym miejscu należy się niski ukłon w stronę twórców, bowiem lokacje są naprawdę ciekawe pod względem graficznym i interesujące, jeśli chodzi o aspekt wyścigu. Wszystkie są dość krótkie, ale każda ma swój własny, odmienny klimat i wyraźny temat (mini pole golfowe, plac budowy, "nawiedzona trasa"). Dużo szczegółów i masa niespodzianek w postaci skoczni, muld, dziur z wodą, laserów, wodospadów, mostów, itd., itd. sprawia, że gracz nie ma czasu się nudzić, to po prostu wspaniała zabawa. Jeżeli więc najedziecie na żabę, zostaniecie wciągnięci do grobowca lub zwyczajnie spalicie obwody elektryczne, trafiając do kałuży, możecie się pocieszyć, że to dopiero początek.

Grę można odpalić w jednej z trzech dostępnych rozdzielczości: poczynając od 640x480 do 1024x768, możemy wybrać do trzech komputerowych przeciwników i do 10 okrążeń w jednym rajdzie.

"Naturalne" przeszkody terenowe oraz rozpychający się konkurenci to nie koniec niebezpieczeństw, na które narażony jest lider wyścigu. Na każdym torze można również znaleźć kilka rodzajów przydatnych przedmiotów (patrz ramka), które ułatwią wyeliminowanie przeciwników. Dopalacz, rakiety samonaprowadzające, plamy oleju to atrakcje, które mogą diametralnie zmienić wynik rajdu. Dzięki nim jest jeszcze weselej, a jeżeli macie

plastikowego joya, to już możecie lecieć do sklepu po nowy (jest niemal pewne, że wylamiecie manetkę z podstawy). Akcja jak w Mad Maxie podpiera się dodatkowo na całkiem fajnym tle muzycznym (nie mówiąc o dźwiękach). Każda lokacja ma własny motyw muzyczny, który wiernie oddaje jej charakter. Oprócz komputerowych przeciwników można również zagrać we dwoje. Rzadka dziś opcja split screen świetnie sprawdza się w tej grze (gramy oczywiście na jednej klawiaturze). Gorzej będzie, jeżeli postanowicie zagrać w kilka osób. Takiej ewentualności nie wzięto pod uwagę, a szkoda.

Radio Control Races to wyrównana, interesująca gra o ładnej grafice i sporej dawce grywalności. Co prawda, Re-Volt był jeszcze bardziej dopieszczony, a auta wyglądały odrobinę lepiej, jednak Radio Control Races ma swoje zalety, które decydują, że jest to pozycja niewiele tylko ustępująca "mistrzowi". Kolejny raz można więc powiedzieć: "Małe jest piękne!" ■

Power Ups

Turbo Boost

Turbo zwiększa dwukrotnie naszą prędkość. Wybierz jednak dobre miejsce do aktywacji urządzenia, bo możesz obudzić się z trawą w zębach, daleko na polu. Dopalacz daje naprawdę potężnego kopa, dlatego lepiej skorzystać z niego na prostej. Szkoda jednak, że trwa tylko kilka sekund.

Bottle Rocket

Wspaniała broń na ambitnych przeciwników. Bottle Rocket atakuje zawsze lidera wyścigu. Musisz jednak znaleźć się wystarczająco blisko niego, bo może się zdarzyć, że rakietka "zgłupieje" i uderzy gdzieś w krzaki. Przeciwnik uderzony pociskiem tego typu traci na kilka sekund panowanie nad wozem, czyli mówiąc po ludzku ląduje w rowie. Wadą tej broni jest jej skuteczność. Zręczny kierowca może jej ujść (wystarczy skręcić w odpowiednim momencie)

Electro Shock

Kolejna bardzo fajna broń. Uaktywnia się ją wówczas, gdy ktoś zagraża naszej pozycji lidera. Niezależnie od tego, gdzie znajduje się przeciwnik (oczywiście musi być w pobliżu), zostanie uderzony piorunem. Kilka elektrycznych igieł, które się w niego wbiją skutecznie zniechęcą go do pościgu. Electro Shock działa krótko, ale zawsze skutecznie, to potężna broń.

Firecracker

Petarda ogniowa jest wypuszczana za samochodem. Jest to bomba czasowa, która zostaje zdetonowana po trzech sekundach. Jeżeli jesteś liderem, możesz w łatwy sposób ugruntować swoją pozycję, wysyłając taką paczkę za siebie (a może pod siebie:) Przeciwnik, który natrafi na taką minę w mgnieniu oka zostanie zatopiony przez falę ognia. Co prawda auto nie spłonie, ale kilka sekund takiego ogniska to też coś. Jeżeli przeciwnicy będą jechali blisko siebie, będziesz miał większe ognisko.

Ghost Drive

Stajesz się przeźroczysty niczym duch. Dzięki temu niegroźne ci już rowy wypełnione wodą (gdzie auto przestaje działać), a co ważniejsze możesz wyprzedzić przeciwników, przebijając się przez ich samochody, niczym ciało astralne przez ściany. Ghost Drive działa stosunkowo długo i może łatwo dać ci zwycięstwo w wyścigu.

Oil Slick

Plamę oleju wypuszczasz tuż za sobą. Kto na nią wpadnie, znajdzie się na karuzeli i ślizgawce w jednym. Olej skutecznie eliminuje przeciwników, szkoda jednak, że na tak krótko. Oil Slick jest znacznie mniej przyjemny, gdy to ty w niego wpadniesz. W głowie może się zakręcić!

INFO

D-ACTION

Producent: Sierra

Dystrybutor: Play it! tel. (018) 4440560

Internet: http://www.sierra.com/

Wymagania: P90, 4x CD-ROM, 32 MB RAM, Win95/98

Akcelerator: Wskazany

Ocena: 8

Plusy:
- ładne, pełne niespodzianek tory
- niezłe modele samochodów
- dobre tło muzyczne i dźwiękowe

Minusy:
- brak opcji multi dla wielu graczy

Disciples: Sacred Lands

Uczniowie świętoszki

Nie tak dawno temu narzekałem, że wiele gier komputerowych zaczyna się z okropnym zadęciem i oto przyszło mi pisać o kolejnej z tego rodzaju. Tfu, na psa urok, pomyślałem, przeklęństwo jakieś, czy co? Co prawda, mój artykuł o grzechach gier był zamierzony jako żart (i tak też został odebrany przez większość czytelników), godzi się jednak powiedzieć, że było coś na rzeczy. Nie mogłem się więc powstrzymać od zgrzytu zębów, kiedy znów usłyszałem nieśmiertelny tekst o hordach mroku, które pod wodzą jakiegoś piekielnika po raz kolejny zagrażają wszystkiemu co prawe i szlachetne, a przed ostatecznym upadkiem moralności, obyczajów i totalną degrengoladą ocalić może mieszkańców jakiegoś świata tylko twoja interwencja. Kiedy stykam się z taką grą, nie umiem się oprzeć pokusie, by swego bohatera (w wielu grach zaczynamy od nadania kreowanej przez nas postaci imienia - ja uwielbiam imiona, takie jak Persil, Frugo, Kodak, Samsung lub podobne) nazwać Brother Fuck, Cootasse lub jakoś tak. Grę DISCIPLES - Sacred Lands firmy Strategy First uruchomiłem więc z mieszanymi uczuciami. O, na nieśmiertelne balony Odyna! Znowu? I okazało się, że zgrzyt zębów był mocno przedwczesny...

El General Magnifico

Gra jest typową grą strategii turowej, z ozdobnikami charakterystycznymi dla systemu D&D i można by ją łatwo pomylić z klonem HoM&M - ale ma swój własny styl. Tytuł można by przetłumaczyć jako Uczniowie: Uświęcone Krainy. Mimo pozornego podobieństwa do HoM&M, gra jest jednak czymś innym. Magia, ekonomia, toczenie walk zaplanowano tu inaczej - nie powiem lepiej czy gorzej, bo to rzecz upodobań i gustu.

Po prawej:
Na ekranie dzieje się dużo, choć obserwowanie rozwoju akcji wymaga cierpliwości.

Na początku gracz dowiaduje się, że spokojną dotąd Krainę najeźdźca armia ożywieńców (martwiaków, zombich, czy jak je tam zwać, choć słowo ożywieniec - nie ja je wymyśliłem - wydaje mi się bardzo właściwe) i od tej pory wszystko zaczyna się imbirzyć. Możesz animować wodza tych ożywieńców, ale możesz i opowiedzieć się po stronie słusznej, wysoce moralnej i nacechowanej wartościami.
Gra jest osadzona w realiach odwołujących się do systemu Dungeons & Dragons i daje ci szansę poprowadzenia w bój o Świętą Sprawę jednej z czterech ras - Imperium, Górskich Klanów, Legionów Przeklętników i Hord Ożywieńców. Każda z ras ma swoje unikalne własności i jednostki, ogólne zasady prowadzenia ich do boju są dość podobne. Zaczynając grę, możesz też podjąć decyzję dotyczącą twojej profesji - możesz być Wojownikiem (Warrior), Magiem (Mage) lub Mistrzem Gildii (Guildmaster). Od tej decyzji

zależeć będzie w pewnym stopniu dalszy rozwój akcji. Większość jednostek posiada broń dalekosiężną (łuki albo zaklęcia), ale potrafią też walczyć wręcz (karatecy oczywiście walczą wręcz i wnóż). Są też jednostki, nie używane do walki, ale zajmujące się zapleczem - sadzą sfery dostarczające mana, prowadzą prace badawcze, szukają złota, bez którego nie da się niczego zbudować, albo w rozmaitych kramach dokonują zakupów magicznych artefaktów.

Używanie magii różni się nieco od tej, jaką znamy z systemu HoM&M. Nie każdy może z niej korzystać, podobnie rzecz się ma z zaklęciami, które snuć mogą jedynie wysoce wyspecjalizowani magowie. Artefaktami mogą natomiast posługiwać się już inni - ale niekiedy warto się zastanowić, czy użyć jakiegoś magicznego przedmiotu, bo te są (najczęściej) przedmiotami jednorazowego użytku.

Walkę rozwiązano inaczej niż w HoM&M, ograniczono ją bowiem do decyzji, kim i kogo atakujemy - reszta to niezbyt długa animacja, uwzględniająca rezultat starcia. Przed ruszeniem do walki wybrana jednostka potwierdza przyjęcie rozkazu (w tym momencie przypomniała mi się nieśmiertelna gra Warcraft II) albo wydaje okrzyk bojowy, który mógłby skwasić mleko. Aktywniejsi wielbiciele gier strategicznych woleliby może mieć możliwość kierowania walką, zamiast mało twórczego przyglądania się, jak jedni wgniatają drugich w glebę. Osobliwym jest też fakt, że magowie mogą miotać zaklęcia (w sumie ponad setka rozmaitych - i niekiedy bardzo efektownych zaklęć) tylko w czasie walki, zamiast obłożyć nimi wroga, który dopiero zajmuje pozycje - ale za to potrafią walić w jednostki, znajdujące się poza ich zasięgiem wzroku. Ciekawostką - choć nie absolutną i rewelacyjną nowością - jest możliwość dodawania żołnierzom towarzystwa

uzdrawiaczy (co prawda oni też muszą się tego - znaczy, uzdrawiania - nauczyć). W odróżnieniu od HoM&M jednostki szkolą się na polu bitwy (też nie innowacja), dzięki czemu zdobywają doświadczenie odporność i nowe możliwości posługiwania się magią. Dobrze jest więc dbać o weteranów. Po śmierci wodza członkowie drużyny (opłakawszy należycie Ukochanego Ogromnie Przywódcę, czyli UOP-A) mogą dalej prowadzić walkę, a potem odnalazłszy alchemika, mogą kupić od niego eliksir, dzięki któremu wskrzeszą ukochanego, oby żył wiecznie, przywódcę.

Graficznie Disciples nie powalają na kolana, ale też nie odrzucają precz od kompa. Bohaterowie przedstawieni trochę tak, jak w japońskich komiksach (w rysunkach mangi zachwycają mnie drobniutkie dzieweczki i chłopcy o ogromnych oczach i maleńkich usteczkach, które jednak w razie potrzeby potrafią rozewrzeć tak, że mogliby bez trudu zamknąć w paszczy "Titanica" sczepionego z "Bismarckiem"). Podczas rozgrywki słyszymy bardzo czepliwą i utrzymaną w klimacie muzykę, na jakieś średniowieczne instrumenty z wielkim wysiłkiem dęte i smyczkowe.

Każdą z kampanii zaczynamy w stołecznym grodzie danej rasy, gdzie zabieramy od budowli struktury, pozwalające na rozwój jednostek bojowych - ciekawostką jest, że twórcy gry przewidzieli rozmaite możliwości rozwoju; Jako gracz Imperium, na przykład, możesz wybrać budowę Kaplicy (wtedy twoi wojownicy staną się Łowcami Wiedźm, a potem Inkwizytorami) albo Stajen (w tym przypadku rozwiną się w Rycerzy, a potem w Rycerzy Imperium). Rozwój - niestety - może się odbywać tylko w stolicy, podbite miasta nie dają ci tej możliwości. Co prawda, ta wada może stać się zaletą - po podbiciu obszerniejszego terytorium nie musisz się troszczyć o rozwój byle zameczku.

Gra w systemie turowym oczywiście toczy się wolniej niż RTS, ale w D:SL zastosowano kilka chwytów, pozwalających na pewne przyspieszenie rozgrywki - myślę o trybie Auto-combat, przydatnym wtedy, kiedy któraś z twoich jednostek natyka się wielokrotnie na tego samego wroga, i zaklęciu teleportacji, pozwalającym magowi przesyłać przedmioty od jednej grupy do drugiej. Aby w pełni rozsmakować się grą, trzeba w nią jednak trochę pograć.

Gra posiada dość prosty edytor scenariuszy i możliwość gry w trybie Multiplayer.
Na koniec godzi się wspomnieć o jednej - ale za to dość powszechnie występującej wśród gier turowych - wadzie programu. Al nie jest zbyt najwyższego lotu i przy odrobinie cierpliwości droga do zwycięstwa jest prosta (zapisać grę, wykonać ruch i zobaczyć, jakie są jego skutki - jeżeli kiepskie, odtworzyć grę i wybrać inny ruch). W ten sposób można sprawdzić wiele możliwości i wykończyć przeciwnika (który atakuje schematycznie i nieustannie w taki sam sposób) bez mydła - choć może nie jest to najchwalebniejszy sposób prowadzenia rozgrywki. ■

INFO CD-ACTION

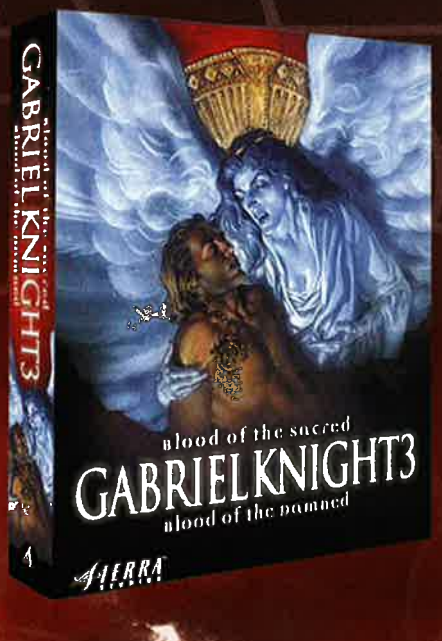
Producent:	Strategy First
Dystrybutor:	Strategy First
Internet:	http://www.strategyfirst.com
Wymagania:	Pentium-166,32MB RAM
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 10/99

Ocena: 6

Plusy:
- prosty w użyciu interfejs, spore możliwości zabawy, niezła muzyczka

Minusy:
- dość uproszczony system walk, grafika niezbyt wysokiego lotu



Najbardziej mroczny owoc pożądania

© 1999 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Sierra, Gabriel Knight, and Blood of the Sacred, Blood of the Damned are trademarks of Sierra On-Line, Inc.

SIERRA

Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: (018) 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: (094) 346 - 1156
Strona internetowa: www.play-it.pl

PLAY it

Dawno temu w Ameryce

Motor pracuje równo, warkot gotowego do ataku rottwailera wydobywa się z jego gardzieli. Za chwilę przechodzi w głęboki pomruk, który z powodzeniem mógłby wieścić burzę. Sprzęgło, biegi w górę, maszyna ruszyła. Rytmiczny, głęboki bas potężnej jednostki napędowej zmusza do podkręcenia gazu. Chrom odbija ostre promienie słońca, gdy maszyna ściga się z wiatrem. Zjazd w dół, jedną z wielu rozległych dolin Arizony - lot orła, atakującego swą ofiarę. Harley-Davidson jest takim drapieżcą, drapieżnikiem drogi, który zawsze zwycięża...

CZARNY IWAN

Harley-Davidson: Race Across America to nowa giera z gatunku action/arcade, którą wydano pod skrzydłami GT Interactive Software. Nie było jeszcze takiego tytułu "motorowego", gdzie moglibyśmy ścigać się legendą. Właśnie tak, bowiem Harley-Davidson to coś więcej niż motor, więcej niż maszyna. Zdaje się, że każdy czuje jakąś "gorącość w sercu" na widok tych potężnych motorów (ciekawostka: jedna z największych maszyn Harleya, Electra Glide Classic waży 340 kg). Jednocześnie nie są to motory, gdzie kierowca siedzi z podkurczonymi nogami i kręgosłupem wygiętym w paląk tuż nad kierownicą. Na Harley'u siedzi się prosto, ręce i nogi daleko przed sobą, w swobodnym ułożeniu. Tymi maszynami rzadko jeździ się więcej niż 60 km/h, ale też nie służą one do szybkiego pokonywania drogi z domu do pracy. Nie każdego stać też na takie cudo, bo nowe motocykle Harleya kosztują w Stanach Zjednoczonych powyżej 15 tysięcy dolarów (za najtańsze, podstawowe modele bez dodatków). My możemy zasiąść za kierownicą legendarnych modeli za ułamek tej sumy.

Ocena: 5

Plusy:
- dopracowane menu i ładne motory
- dużo kamer
- świetne dźwięki i oprawa muzyczna
- poprawne scenerie
- wyczuwalny klimat

Minusy:
- zbyt uproszczone zachowanie maszyn
- niewielka różnica w trybach trudności
- brak parametrów, statystyk motorów
- mdły scenariusz
- szybko się kończy i nudzi

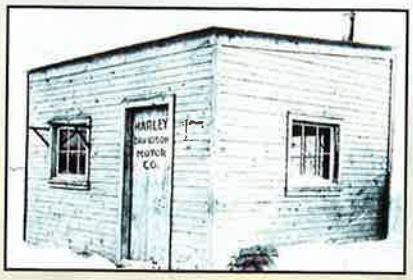
Jedź Jasiu, jedź!

Tytuł gry wiernie oddaje jej charakter, właściwie nie chodzi tu wcale o wyścig z czasem z konkurentami, znajdującymi się na trasie. Przede wszystkim mamy przejechać szmat amerykańskiej ziemi, napawać się widokami i czerpać radość z siły naszej maszyny. Czy to możliwe? To jest zasadnicze pytanie, które nasuwa się w trakcie gry. Tak jak przed chwilą napisałem, grę maksymalnie uproszczono, właściwie nie pozostawiając wiele do roboty. Celem gracza jest przejechanie kilku stanów i dotarcie do motocyklowej Mekki, miasteczka Sturings w Południowej Dakocie. Zadanie ułatwiono do tego stopnia, że po kilku godzinach zabawy gra jest ukończona, a gracz smakuje gorzkie rozczarowanie w ustach, totalnie zaskoczony, że to już koniec. Oczywiście, można pojechać jeszcze raz i jeszcze, ale po co? Zacznijmy jednak od początku.

Panie szofer gazu!

Uruchamiając grę, trafiamy do menu, gdzie bardzo ładnie zaprezentowano dostępne maszyny, a także kilka "modeli" kierowców (mimo że są to modele wektorowe, dziewczęta są niepokojąco płaskie;). Trzeba przyznać, że zarówno motocykle jak i kierowcy prezentują się bardzo dobrze; dopracowane szczegółowo motory kuszą, żeby je odpalić i pojechać w siną dal. Do wyboru mamy sześć Harley'ów, o których możecie poczytać też w tabelce (oprócz ostatniej, specjalnej jednostki 1956 KHK Model). Każdą maszynę charakteryzują cztery parametry, które decydują o jej sprawności na drodze. Są to: przyspieszenie, największa prędkość, łatwość prowadzenia, zużycie paliwa. Oczywiście model, który ma najlepsze parametry techniczne (1956 KHK Model) jest osiągalny dopiero na pewnym etapie gry, nie jest to jednak problem, bo w trakcie rejsu, dostajemy szmal za każdy ukończony szczęśliwie odcinek. Za pieniądze możemy z kolei kupić lepsze wyposażenie,

Właściciele firmy Harley-Davidson



Fabryka Harley-Davidson z 1903 roku

dodatkowe elementy motoru. Są one podzielone na cztery kategorie, zgodne ze wspomnianymi parametrami (upgrade poprawia je). Tak więc, jeżeli chodzi np. o prowadzenie maszyny (handling), kierowca będzie mógł zakupić nowe rodzaje kół. Oczywiście, pełny upgrade we wszystkich czterech kategoriach to spory wydatek (w zależności od poziomu, cena może być odmienna), dlatego też tak ważne jest, aby ukończyć poszczególne etapy z dobrym wynikiem. O tym decyduje przede wszystkim pokonanie trzech rywali, którzy każdorazowo wyruszają z nami na trasę.

Kilka faktów z historii Harleya

- **1901 r.** - William S. Harley i Arthur Davidson rozpoczęli pracę nad pierwszym motocyklem budowanym z wszelkich dostępnych rzeczy...
- **1903 r.** - Harley i Davidson wyprodukowali pierwsze motocykl w pierwszej "fabryce", którą była drewniana szopa o wielkości 3 x 4,5 m.
- **1907 r.** - Firma przyjęła oficjalnie nazwę Harley - Davidson Inc oraz rozpoczęła sprzedaż swoich motocykli policji.
- **1908 r.** - Harley - Davidson zbudował nową fabrykę, tym razem z cegły, o powierzchni 222 m2 oraz zwiększyła produkcję do 450 egzemplarzy rocznie.
- **1915 r.** - Wyprodukowano pierwszy trzybiegowy motocykl.
- **1918 r.** - Zbudowano następną fabrykę o powierzchni 27 870 m2, w której zatrudniono 1500 osób. Produkcja osiągnęła 17 440 maszyn rocznie.
- **1917 r.** - Sprzedano pierwsze motocykle wojsku.
- **1918 r.** - Harley - Davidson stał się największym na świecie producentem motocykli.
- **1933 r.** - Gwałtowny spadek produkcji z 32 000 do 6 000 motocykli rocznie.
- **1937 r.** - Wzrost produkcji do 11 000 motocykli rocznie oraz wprowadzenie pierwszych chromowanych rur wydechowych.
- **1941 r.** - Wprowadzenie czterobiegowych skrzyń jako standardu.
- **1947 r.** - Otwarcie drugiej fabryki w Capitol Drive, Wauwatosa. Produkcja pobiła wszelkie dotychczasowe rekordy.
- **1949 r.** - Wprowadzenie do produkcji pierwszego Harleya, hydraulicznie tłumionego teleskopowym widelcem przedniego zawieszenia. Był to pierwszy model Hydra-Glide.
- **1960 r.** - Zbudowanie pierwszego wyścigowego Harley'a - Aermacchi.
- **1965 r.** - Wprowadzenie nowych ulepszonych silników Showelhead zamiast Panheadów. Drugie ważne wydarzenie to wprowadzenie firmy na giełdę.
- **1967 r.** - Pojawienie się pierwszego elektrycznego rozrusznika, stanowiło ogromny postęp wśród wszelkich motocykli.
- **1968 r.** - Przejęcie firmy Harley - Davidson przez AMF (American Machine & Foundry).
- **1972 r.** - Przemieszenie produkcji Harleya z Milwaukee do hal produkcyjnych AMF w York, w stanie Pennsylwania.
- **1973 r.** - Pierwsze hamulce tarczowe montowane w Harley'ach.
- **1981 r.** - Wykupienie Harleya spod zarządu AMF i przystąpienia do spółki z Citicorp Bank.
- **1989 r.** - Uruchomiono pierwszy wydział odzieżowy "MotorClorthes".
- **1995 r.** - Pierwsze Harley'e z wtryskiem paliwa "ESPFI".

Autostrada do nieba

Rejsując na wskroś przez Amerykę, znajdziemy się na pustyni w Arizonie, obszarze Nowej Anglii i Redwood Forests w Kalifornii. Wszystkie scenerie mają swój urok i dość wyraźny klimat, który budują takie szczegóły, jak dopracowane niebo, wyraźna korona słońca, zwierzęta stojące przy drodze, daleki widnokrąg (oczywiście w Lasach Redwood jest nieco inaczej). W niektórych miejscach droga łączy się gdzieś hen przed nami z niebem - typowo amerykański krajobraz, który zostaje w pamięci. Gdzieś indziej teren jest bardziej pofałdowany niż Karpatka (jakby ktoś nie wiedział, to rodzaj ciasta, zamiennie możecie sobie wyobrazić blachę falistą), tak więc motor wspina się na górę, wyskakuje w górę i spada w dolinę z siłą wodospadu. Wrażenie jest bardzo sugestywne, a jeżeli jeszcze jedziecie patrząc "oczami kierowcy", to odczucie tym bardziej się pogłębia. Kamer mamy kilka, w tym tak nieprzydatne jak z przodu motoru, czy też zupełnie z boku, można nawet patrzeć z wysokości widelca, tuż przy kole, ale jest to średnio wygodne i mało emocjonujące przeżycie. Jeżeli jednak będziecie za bardzo się oglądać, na pewno zabraknie wam paliwa. Jego zużycie zależy od indywidualnych walorów motoru (i dodatkowych inwestycji), jednak stacje benzynowe rozmieszczono na tyle często, że nie jest to jakaś wielka niedogodność. Jeżeli mimo to zabraknie wam paliwa i tak dotrzecie do celu. Motor będzie, co prawda jechać tylko na dwójce, ale takie żółwie tempo pozwala za to podziwiać widoczki.

Dlaczego motorynka jest lepsza od Harleya

W grze mamy trzy poziomy trudności, tak więc na najwyższym przeciwnicy jadą naprawdę szybko (o czym jeszcze za chwilę). Poza tym, kolejne odcinki stają się co raz trudniejsze. Droga zaczyna wić się serpentyną, a zakręty pod kątem 180 stopni stają się normą. Dużym utrudnieniem są również ciężarówki, tiry, samochody osobowe, które blokują nam przejazd. Wyminąć je nie jest bardzo trudno, ale kiedy ich ilość wzrasta, robi się coraz niebezpieczniej. Pewnie już myślicie o kraksach, palących się motorach i zwęglonych ciałach kierowców. Nic z tych miłych rzeczy! Nawet czołowe zderzenie przy maksymalnej prędkości z 40 tonowym tirem powoduje jedynie, że kierowca motocykla nieco się pochyli, motor obróci o 90 stopni i... to wszystko! Gorąca krew może się wylać do mózgu, a naczyńka krwionośne w gałkach ocznych na pewno popękają z irytacji.
Tym sam dochodzimy do kilku niemiłych faktów związanych z grą. Brak animacji i dodatkowych wątków związanych z wypadkami można przeboleć, to przecież nie Carmageddon. Trudno jednak pogodzić się z faktem, że zmiana trybu trudności (na wyższy) powoduje jedynie, że przeciwnicy jadą szybciej. W ogóle nie czuć zmiany w sposobie zachowania maszyny, nadal jest ona praktycznie przyklejona do podłoża, wywrócić jej nie można, a jazda przypomina raczej powolne dralowanie na trójkołowym rowerku. Również AI przeciwników zasługuje na uwagę. Jeżeli ścigamy się z takim gagatkiem i go wyminiemy, to facet na pewno nie zastosuje podobnego manewru. Zamiast próbować wyprzedzić konkurenta, przyciska gaz i wbija się z całą mocą w nasze światełko stopu. Powoduje to oczywiście zatrzymanie obydwu motorów, po czym... przeciwnik wystartuje pierwszy!

Epitafium

Harley-Davidson: Race Across America to nierówna gra, którą ciężko ocenić. Ładne tło dźwiękowe, interesująca grafika, fajne motory nie współgrają z mdłym scenariuszem zabawy i nijakim zachowaniem maszyn. W multiplayerze (LAN, Internet) nie jest lepiej i właściwie gdyby nie to, że to przecież Harley-Davidson, gra przemknęłaby pewnie niezauważona. Fani symulatorów mogą spać spokojnie, z kolei zwolennicy maksymalnego uproszczenia jazdy również mogą ulec pewnemu przesyceniu. Gdyby chodziło wyłącznie o kilka godzin zabawy, to na pewno polecam; jeżeli jednak nastawiacie się na tę grę i liczycie ciężko uzbierane złotówki, to poważnie zastanówcie się nad inwestycją. Może okazać się nieopłacalna, lepiej już zbierać na prawdziwego Harleya (choćby i za 20 lat...:) ■

INFO

D-ACTION

Producent:	G2M i Canopy Games
Dystrybutor:	GT Interactive Software
Internet:	http://www.gtinteractive.com
Wymagania:	Pentium(r) 200MHz, Direct X, 32MB RAM, 200MB HD, dopalacz grafiki
Akcelerator:	wskazany

NOCTURNE™

OŻYWI TWOJE KOSZMARY...

Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo is a trademark of Take 2 Interactive Software © 1999 Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and logos are properties of their respective owners. Nocturne and the Nocturne logo is a trademark of Terminal Reality. Terminal Reality is a trademark of Terminal Reality Inc. Gathering of Developers and goGames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. © 1999 Gathering of Developers, Inc. Informacja handlowa: (018) 444-0540; sprzedaż wysyłkowa: (094) 346-1156; Strona internetowa: www.play-it.pl

TAKE 2 TERMINAL REALITY PC CD PLAY it

LEGO Szachy

Biały szeryf vs Czarny Roger

W przeciągu paru ostatnich tygodni, które, jak to na jesień przystało, zaowocowały obficie nad wyraz interesującymi produktami, co chwilę któryś z przedstawicieli redakcyjnej braci obrywał w głowę (co potwierdza istnienia grawitacji) grzechoczącym pudełkiem, opatrzonym tajemniczym kryptonimem LEGO. Dowodzi to dwóch rzeczy - LEGO Media naprawdę poważnie potraktowały zadanie, do realizowania którego je stworzono i właśnie teraz jesteśmy świadkami potężnego ataku przy użyciu plastikowo-wirtualnych klocków. A po drugie: polski dystrybutor LEGO - IPS - skutecznie rozszerza ekspansję o nasz rynek, wydając je w naszej wersji językowej!

GEM.INI

Pudełko, na którego drodze, z drzewa wirtualnej obfitości na ziemię, stanęła moja głowa, zagrzechotało głośniej niż pozostałe. Powody były dwa: pierwszy - pusta głowa daje świetny rezonans, drugi - w jego wnętrzu znajdowało się coś więcej niż standardowe wyposażenie takowych. Oto bowiem, obok płyty i instrukcji, spostrzegłem w nim małe, ale fajowe pudełeczko klocków. Co prawda, oglądając opakowanie w poszukiwaniu informacji, skąd się ono tam wzięło i czy to przypadkiem nic więcej jak inicjatywa sprzedawcy, natrafiłem na informację, że i owszem, powinienem był znaleźć tam coś materialnego, lecz... nie to, co było! Swoją drogą, kiedy tak obracałem sobie to pudło w dłoniach, rzucił mi się w oczy tytuł, sugerujący, że jakkolwiek to z czym mam do czynienia jest niewątpliwie grą, to jednak niezupełnie taką jak chociażby LEGO Racer(em). Szachy, to słowo znane ludzkości od stuleci, zabrzmiało wyjątkowo poważnie w odniesieniu do pierwszego członu swego tytułu - LEGO. Jednak, gdy spostrzegłem sugestię wieku odbiorców LEGO Szachów - od lat 6-ciu - zainteresowałem się czymś zupełnie innym, mianowicie: czy udało się twórcom sprawić, że szachy staną się interesujące również dla tak młodych ludzi?

Po zainstalowaniu, odpaleniu (z którym, nota bene, bywają problemy - program wydaje się wymagać świeżego, ledwie zrestartowanego systemu) i obejrzeniu świetnego króciutkiego intra, stanąłem przed Królem, władcą połowy Szachlandii, najważniejszą figurą białych i, co najważniejsze, przewodnikiem i nauczycielem wspaniałej sztuki szachowej. (Nawiasem mówiąc, to właśnie jego figurka miała znajdować się w pudełku - przyznaję, że to znacznie lepszy pomysł niż ów minizestaw LEGO City...). W komnacie, w której nas przywita, znajdziemy skróty do wszystkich opcji, jakie przygotowali nam autorzy. Szachownica leżąca na stoliku naprzeciw umożliwi rozegranie pojedynczej partii, kotara na ścianie skrywa grę fabularną, a widoczny za oknem zamek czarnych sugeruje możliwość gry przeciw innym żywym - w Internecie bądź sieci lokalnej. To jednak opcje dla tych, którzy już wiedzą jak grać. Ci zaś, którzy nigdy dotąd nie mieli potrzeby obliczenia pól na szachownicy, czy zachłyśnięcia się świadomością, że te 64 pola i 32 bierki o różnych właściwościach tworzą łącznie miliardy wariantów przebiegu partii, powinni skorzystać z pomocy ksiąg wiedzy...

Zgodnie z zasadą tak starą, jak same szachy, twórcy LEGO Szachów postanowili uczyć bawiąc, a ściślej - bawić, a niejako przy okazji - uczyć. Proces popularyzowania wiedzy o szachach podzielony został w trzy działy: zasady podstawowe, zaawansowane, posunięcia mistrzowskie. Każdy z nich został z kolei rozbity na króciutkie lekcje, składające się - to już ostatni stopień tego swoistego rozdrabniania - z zadań. I tak początkowo Król postawi nas przed zadaniem opanowania specyfiki poruszania się pionów, następnie - bicia pionami, wreszcie - po rozwiązaniu paru zadań w rodzaju, "który pion może bić bierkę przeciwnika", przyjdzie nam stoczyć swój pierwszy bój. Wprawdzie to tylko piony przeciw pionom (celem będzie dotarcie jednym z nich do pola promocji, czyli przeciwnego krańca planszy). I tak dalej - przez skoczków, laufrów, wieże, po hetmana. Oczywiście cały proces nauki został, jak przystało na program multimedialny, ze swadą

dlań możliwość promocji bierki (moja krawędź planszy), wybrał samą tylko promocję (czyli poszedł na wprost, miast bić) i w mojej turze, po przemianie na bodajże hetmana, został zbity przez moją nietkniętą wieżę!...

Niestety - i tu wyleję parę łez - generalnie ujęta sprawność zaimplementowanej AI pozostawia wiele do życzenia. Wydaje się bowiem, że wykorzystano przeciętny skrypt przeciwnika trudnego, poziom trudności gry na prostszy zmieniany jest zaś za pomocą niewielkiego oszustwa. Komputer obok zagrań świetnych, wyprzedzających sytuację potrafi dokonać czynów haniebnie głupich, przy czym - co znamienne - ich ilość zwiększa się wraz ze

przeczytany. Tak więc młodziutki szachista nie powinien mieć problemów ze zrozumieniem, czego się od niego oczekuje. Dodatkową motywacją do dalszych starań są nagrody w postaci złotych, srebrnych i brązowych krążków, nadawanych po ukończonej lekcji. Po zaliczeniu całej księgi - odpowiadającej działowi zasad - czeka nas prawdziwie królewska nagroda.

Po zakończeniu części treningowej, warto będzie skorzystać z bez wątpienia najlepszego sposobu utrwalania poznanych zasad i zarazem sprawdzenia w praktyce swych nowo nabytych umiejętności - rozegrać partię z komputerowym przeciwnikiem. Dopiero wówczas w pełni poznamy walory estetyczne LEGO Szachów. Oto bowiem, po określeniu stopnia trudności (w procentach zaangażowania komputera - od łatwy do trudny, przy czym mniej więcej od stopnia 90-ciu procent wykorzystania "mózgu elektronowego" zwycięstwo staje się niemal niemożliwe), przyjdzie nam określić pozostałe warunki, w jakich toczyć się będzie odwieczne zwarcie dwóch armii. Wśród nich możemy wybrać jeden z trzech prezentowanych zestawów bierek (wraz z odpowiadającą im scenografią): standardowe figury na stoliku, LEGO Dziki Zachód i LEGO Piraci. Wybranie jednej z tych dwu ostatnich sprawi, że bierki zostaną przemienione w niemal żywe plastikowe ludziki, z którymi powiązane będą zabawne zdarzenia - chociażby ich drżenie, w momencie, gdy może zostać zbita przez zaznaczoną bierkę; czy kompletnie pozbawione brutalności animacje, obrazujące same zbicia.

Po odniesieniu swych pierwszych świetnych zwycięstw, warto przyjrzeć się bliżej opcji gry fabularnej (bądź to na Dzikim Zachodzie - LEGO Wild West, bądź na Karaibach - LEGO Pirates). Czyli - trzem partiom o wzrastającym poziomie trudności, występującym w momentach dla fabuły (opowiadanej za pomocą świetnych prerenderowanych filmików 3D) kluczowych, gdzie zwycięstwo lub porażka w grze będzie oznaczało kontynuację bądź zakończenie opowiadanej historii.

W związku z tym trybem gry warto nadmienić, że przygoda ta przeznaczona jest dla dzieci i - te słowa kieruję do wszystkich tych, którzy korzystając z okazji chcieliby nieco pogimnastykować własne zwoje mózgowe. Komputer nie będzie wymagającym przeciwnikiem. Potrafi on bowiem popełnić błędy w rodzaju tych skandalicznych! Przykład - mając bicie wieży pionem, które zarazem oznaczałoby

U góry:
Obrazek pochodzi wprawdzie z angielskiej wersji gry, jednak dokładnie wskazuje przebieg szachowego treningu...

obniżaniem stopnia trudności, co wywiera wrażenie, jak gdyby komputer od czasu do czasu zamiast zagrań najlepszych w danej chwili, wybierał te z dołu listy możliwości, zapominając o pozostawionych na pozycjach "do bicia" bierkach, biciach własnych i tak dalej. W tej zaś sytuacji nie sposób traktować LEGO Szachy inaczej niż przewodnika na pierwsze parę kroczków w świat szachów.

Tym niemniej już sam fakt, że znajdzie się ktoś, kto będzie owe pierwsze kroki wykonywać - nadaje sensu istnieniu LEGO Szachom. Mają one wszak jedynie upowszechnić umiejętność gry w szachy wśród bardzo młodych ludzi. Za pomocą odwołania się do cudownej zabawki, wprowadzić w szachy, sprawić, że gracze zainteresują się nimi, poznają je, połkną szachowego bakcyla. A czy - tu warto przypomnieć pytanie zadane we wstępie - to się twórcom LEGO Szachów udało? Moim zdaniem - jak najbardziej!

■

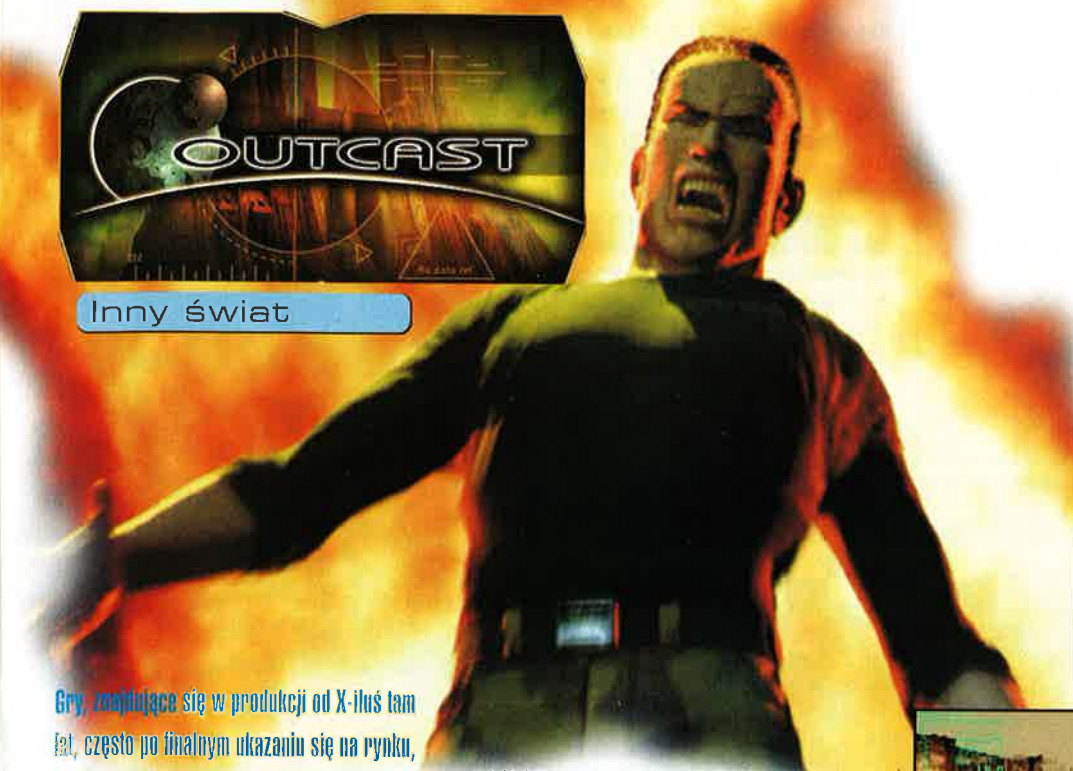
Ocena: 7

Plusy:
- bardzo przystępny, świetnie zredagowany kurs szachowy
- otoczka LEGO (Pirates i Wild West)
- fantastyczne filmiki 3D
- zabawne animacje, ukazujące zbicia
- w przypadku zerwania połączenia przy grze sieciowej - automatyczny zapis stanu partii
- certyfikat "Dzieci testowały - dzieci zatwierdziły"

Minusy:
- AI
- słaba jakość dźwięku
- raczej tylko dla dzieci

INFO CD-ACTION

Producent:	LEGO Media
Dystrybutor:	IPS Computer Group tel. (022) 642766
Internet:	http://www.xxxx
Wymagania:	P166, 16 MB RAM
Akcelerator:	Nie



Inny świat

Gry, znajdujące się w produkcji od X-iluś tam lat, często po finalnym ukazaniu się na rynku, okazują się niewartymi spojrzenia na pudełko (nie mówiąc już o cenie) produktami. Z płuc wszystkich zawiedzionych graczy wydobywa się jedno wielkie westchnienie. Po raz kolejny lata poświęcone na tworzenie, dopracowywanie gry, "zabity" produkt, który rozczarował potencjalną, z zaciśniętymi zębami oczekującą klientelę. Zapowiadany hit odniósł (nie)spodziewaną gigantyczną porażkę.

JASPIN

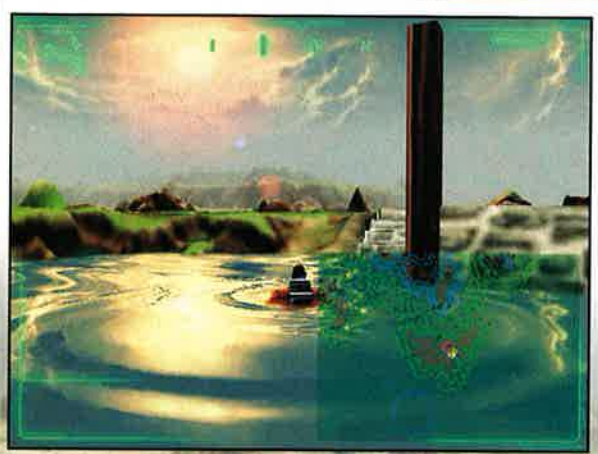
Powyższy schemat na szczęście nie musi spełniać się za każdym razem, gry tworzone parę lat wcale nie muszą okazać się niewypałami. Niekiedy twórcy długo dopieszczanych, produkowanych gier, są w stanie nadążyć za wszystkimi nowinkami technicznymi (nowe karty graficzne, engine, standardy, wymagania sprzętowe, itp.)i przedstawić po X latach produkt wart wydłużonego, nerwowego oczekiwania graczy. Outcast wydaje się spełniać powyższe warunki. Pomimo faktu, iż tworzono go cztery (!) długie lata nie wydaje się być aż tak zacofaną grą. Wręcz przeciwnie, jest w stanie tchnąć w skostniały od jakiegoś czasu rynek przygodówek świeżutki powiew.

Przesadziłam może, zdziebko z tą przygodówką, ale wybaczcie mi, wszystko to przez te ostatnie bolesne braki w gatunku gier adventure. Poprawiając swą wypowiedź, powinnam napisać, iż Outcast nosi w sobie sporo cech mego ulubionego gatunku, jednak z łatwością doszukać się w nim można klasycznych cech gry akcji, shootera FPP czy nawet RPG. Jak się okazało w praktyce, "mikser gatunkowy" wyszedł Outcast na dobre, dzięki czemu statystyczny gracz może z radością bawić się całkiem innowacyjną gierką, łączącą w sobie najlepsze cechy z przeróżnych innych, znanych przebojów.

Jakich? Ot, chociażby seria Tomb Raider, Final Fantasy czy całkiem jeszcze świeżutki Drakan. Podobieństwa do powyższych tytułów są niezaprzeczalne, ale Outcast zdołał skutecznie obronić się przed powielaniem utartych schematów.

Dla podkreślenia swoich słów, walnę pięścią w ... nie, inaczej... przybliżę wam nieco historyjkę gry oraz te wszystkie elementy, które zmuszają (bądź niektórych odrzucają) do zabawy w świecie Outcast. Fabuła zalicza się niestety do tych banalnych, milion razy powtarzanych schematów o naukowcach, którzy odkryli przejście do równolegle istniejącego, nieznanego świata. Co więcej, zdecydowali się wysłać tam ekipę śmiałków, aby zainstalowali odpowiednie urządzenia monitorujące. Wszystko poszło zgodnie z planem, do czasu (a jakże by inaczej...), gdy ktoś po drugiej stronie wkurzył się nieco i postanowił ziemskich, nieproszonych gości nieco przestraszyć. Nie chcę zdradzać Wam wszystkich szczegółów zabawy oraz intra, które długością oraz jakością dorównuje pamiętnemu intru z I-War (jakieś 15 minut oglądania i 650MB zajętego miejsca na pierwszym CD). Z tego powodu pominę resztę i ostatecznie zdradzę, iż wydelegowanym do naprawienia tego całego bałaganu, wywołanego przez naukowców oraz nierozgarniętych dowódców z tajnych organizacji rządowych, został niejaki Cutter Slade. Typ "macho twardziela", outsider, nie rozumiany przez otoczenie, lecz przez to niebywale skuteczny w wypełnianiu wszelakich "mission impossible". Główny bohater, czyli Cutter, wraz z dwoma profesorami oraz panią biolog, zostaje teleportowany do drugiego świata, w którym gracz przejmuje całkowitą kontrolę nad bohaterem i rozpoczyna właściwą zabawę.

Jak to zwykle bywa w doświadczeniach naukowych, nie wszystko (po raz drugi) poszło zgodnie z planem. Bohater nasz został oddzielony od całej drużyny oraz niezbędnego ekwipunku i rzucony na pastwę obcych, w sam środek Adelphy - czyli tego nieznanego, drugiego świata. Po raz drugi postaram nie zdradzić Wam wszystkich szczegółów mocno rozbudowanej fabuły i napiszę tylko, iż Cutter musiał na miejscu zmienić priorytet swych misji. Na pierwszym planie musi pomóc lokalnym istotom, zwanym Talanami w rozwiązywaniu ich różnych lokalnych oraz globalnych problemów, aby zyskać ich przychylność i poprosić o pomoc. Coś za coś.



Pierwsze doświadczenie graficzne z Outcastem może niestety okazać się dla niektórych przykre. Gra opiera się na starym jak karty Hercules, pikselowatym enginie Voxel, daleko odbiegającym od dzisiejszych, akcelerowanych standardów. Nie załamujcie jednak oczu :), gdyż po uważnym przespacerowaniu się po pierwszych obszarach świata, można dojść do wniosku, iż tych pikseli wcale nie jest tak sporo, a całkiem dobrze rozmazane elementy (akceleracja jednak w śladowych ilościach istnieje) tworzą przyjemny efekt dla oka. Ponadto nie zdarza się często, aby w jakiejś grze twarze

U góry:
Jak na voxelowy engine - grafika jest całkiem niezła.

postaci zostały dopracowane z najmniejszymi szczegółami, tak, jak możemy podziwiać to w Outcast. Rewelacji oczywiście spodziewać się nie można, ale większych zastrzeżeń, biorąc pod uwagę przestarzały engine, mieć nie można. Na szczególną uwagę w grafice zasługuje natomiast wierne przedstawienie widoku zimnej, gdzieniegdzie zamarzniętej rzeki, która otacza niektóre, konieczne do zwiedzenia, wioski. Na widok takiej wody palce na kursorach szybciej i uważniej pracują, byle tylko nie wykąpać się przez nie chciany przypadek.

Bohatera, którym mamy zaszczyt pokierować w jego zaszczytnej misji, widzimy z perspektywy trzeciej osoby (podobnie jak w Tomb Raider) z możliwością przełączania się w niektórych, krytycznych momentach w tryb FPP.Chociaż świat Adelphy wypełniony jest w głównej mierze spokoniutkimi "bestyjkami", niekiedy zdarza się, że Slade będzie zmuszony sięgnąć do swej futurystycznej kabury po jakieś żelastwo. A jak nic tam nie znajdzie? Nie szkodzi. Po różnych terenach, niczym kamienie, porozrzucane są przydatne elementy uzbrojenia, jak amunicja, dynamit czy też sama broń, wystarczy tylko dokładnie pobiegać po wszystkich zakątkach. Arsenał, jaki można zdobyć podróżując po świecie, nie jest zbyt imponujący ani liczny. Przyznam, iż po tego rodzaju grze oraz miejscu, w którym ona się rozgrywa, spodziewałam się czegoś bardziej interesującego i ciekawszego. Na szczęście nie będzie zbyt wiele okazji do samoobrony, znaczna większość misji polega na "przynieś, podaj, znajdź, pozamiataj", a jedynie od czasu do czasu zaistnieje konieczność, drogą walki, doprowadzenia jakiegoś questu do szczęśliwego zakończenia.

Świat Adelphy nie należy do tych maluczkich ani mało zróżnicowanych, często wypełniając jedną misję, po drodze można zahaczyć o drugą (zapominając o tej pierwszej) czy nawet jeszcze trzecią. Wszelako nie wszystkie questy należy wypełnić, aby szczęśliwie zakończyć grę. Jednak na pewno nie ominie Was przyjemność odwiedzenia wszystkich sześciu kontynentów Adelphy. Przyznam, że będzie co oglądać; krajobrazy, podczas tych długaśnych nieco podróży, zmieniać się będą jak w kalejdoskopie, od wysuszonych do cna pustyń do białych lądów wiecznie pokrytych puchatym śniegiem.

Dla niektórych graczy, większość zadań do wykonania podczas zabawy może być co najmniej frustrująca. Talanowie, czyli najspokojniejsza rasa, jaką będzie można spotkać, traktować Cuttera będą jak chłopca na posyłki, "załatwiacza" wszystkiego, co tylko możliwe i przedstawiciela ich własnych handlowych, wymiennych i nie tylko interesów. Bieganie z jednego końca krainy na drugi koniec tylko po to, aby przekazać wiadomość od jednego Talana do drugiego, nie jest ciekawszą częścią misji i niestety jest to ciemniejsza strona zabawy. Na szczęście, druga część questów polega nie tylko na dyplomatycznych rozmowach, ale walkach, zdobywaniu siłą bądź delikatną perswazją ważnych rzeczy, odwiedzanie mistycznych miejsc jak świątynie, nurkowanie, pływanie lodzią czy przede wszystkim niekończące się rozmowy z niezwykle ciekawymi kreaturami, których w gierce można wyszukać około sześćdziesięciu rodzajów. Kłopotliwe dla niektórych może też być wspomniane wcześniej istnienie misji w misjach i podmisjach, ale jestem pewna, iż prawdziwi "smakosze" przygodówek z radością rzucą się w wir zadań.

Przygrywająca do zabawy muzyka przy pierwszym odtworzeniu zapiera dech i długie minuty można spędzić na bezdechu. Zatrudniona orkiestra symfoniczna prosto z Moskwy, stworzyła podkład muzyczny, którego jakością oraz wykonaniem pochwalić się nie może wiele kasowych produkcji filmowych. Jednak po dłuższym czasie grania, patetyczne i doniosłe dźwięki mogą znudzić się uszom, a chęć wyciszenia głośników staje się coraz bardziej kusząca. Gdyby tylko "orkiestrowa" muzyka w większej części przeplatana została jakimiś miłymi, uspokajającymi ruchy rąk oraz czyny, dźwiękami, byłoby wręcz idealnie. Sfx-ów jednak za dużo tutaj nie ma...

Pudełko z Outcastem kryje w sobie ponad pięćdziesiąt godzin grania przy wyborze najkrótszej, bez zbędnych i pobocznych misji,drogi. A zapewniam, że tego typu dodatków jest w grze cała masa, która być może składa się na drugie pięćdziesiąt godzin. Fascynujący świat czeka na odkrycie przez tych śmiałków, którzy nie obawiają się nocnych "zasiedzeń" przed monitorem, zarwanych lekcji w szkole (czego oczywiście nie polecamy) oraz trudności z przestawieniem się na normalne życie w realnym świecie. Takie i inne przeżycia gwarantowane są przy każdej partyjce w Outcast.

Outcast zasługuje w sumie na dość wysoką ocenę. Niedociągnięcia oraz niedopracowania, które przez te cztery lata, poświęcone na produkcję gry, zdołały się pojawić, zamazane są skutecznie przez inne, unikalne cechy charakteryzujące tę grę. Oryginalność Outcast z pewnością przyciągnie przed monitory wielu miłośników "giercowych tasiemców", długaśnych misji oraz niekończących się dyskusji z bohaterami. ■

Ocena: 8

Plusy:
- spore, porządne intro
- z dbałością o szczegóły przedstawione twarze bohaterów
- ogromna ilość miejsc do zwiedzenia oraz postaci
- ciekawe dialogi
- umiejętnie przedstawiony, tętniący życiem ogromny świat
- nie trzeba mieć akceleratora

Minusy:
- wyświechtana historia wprowadzająca
- częsta konieczność występowania w roli chłopca na posyłki
- przestarzały engine graficzny
- nużąca po jakimś czasie (choć bardzo dobra) muzyka

INFO
D-ACTION

Producent:	Appeal
Dystrybutor:	Infogrames
Internet:	http://www.infogrames.com
Wymagania:	PII 233Mhz, 32MB RAM, Win 95/98
Akcelerator:	Nie

Pizza $yndicate

Lasagne, spaghetti i... pizza!!!

No właśnie... o słonecznej Italii mówi się przede wszystkim przy okazji piłki nożnej. Niby i racja, wszak to właśnie na półwyspie w kształcie buta ładuje się w piłkę kopaną niewyobrażalne dla zwykłych śmiertelników fury kasy, ale... jak dla mnie Włochy kojarzą się ze wspaniałym żarciem. (Kochanie, kiedy znowu lasagne na obiadek???!). Nie ma chyba nic lepszego do jedzonka niż cudowna lasagna lub wspaniale gorąca, ociekająca świeżutkim serkiem, pachnąca tuńczykiem i peperoni pizza na cienkim cieście... Bądźmy uczciwi wobec samych siebie: kto z nas nie kocha pizzy???

ELD

Chyba przegiąłem z tym wstępem, gdyż... zrobiłem się głodny i narobiłem sobie smaku ;). Przejdźmy jednak do meritum sprawy, którym jest dzisiaj gra zatytułowana Pizza Syndicate. Tytuł nie powinien być obcy dla żadnego czytelnika. O Pizza Syndicate mogliście bowiem już przeczytać w dziale "za pięć dwunasta", w numerze październikowym, a i polski dystrybutor, firma CD Projekt postawiła na dość szeroko zakrojoną akcję reklamową. Stąd na pewno spotkaliście się również z reklamami Pizza Syndicate. Z grubsza zatem wiecie, co w trawie piszczy. Dla tych jednak, którzy jakimś cudem pominęli artykuł Mac Abry, dotyczący Pizza Syndicate, mała ściąga.

Pizza Syndicate jest grą ekonomiczno-menadżerską, powstałą w niemieckiej stajni Software 2000. Kojarzycie tę nazwę? Jeżeli nie, to przypomnę Wam, iż właśnie Niemcy zafundowali nam kilka miesięcy temu wspaniałą i przezabawną gierkę Airline Tycoon; udowadniając jednocześnie, że w branży gier ekonomiczno-menadżerskich są bezkonkurencyjni. Po zasłużonym sukcesie Airline Tycoon chyba wszyscy spodziewali się, że Niemcy na jakiś czas odpuszczą sobie i wyjadą na dłuższe wakacje, np. na Karaiby. Nic z tych rzecz moi drodzy! Zamiast opalać się na zalanej słońcem plaży, ci faceci postanowili uraczyć nas grą jeszcze lepszą od Airline Tycoon. Tym razem jednak nie budujemy lotniczego imperium, tylko rozwijamy swoje zdolności ekonomiczne na rynku... kulinarnym! A konkretnie ładujemy (czytaj inwestujemy) swoje ostatnie grosze w uroczą pizzerię. Oczywiście od tej chwili nasz cel jest oczywisty: stworzyć tak potężną sieć pizzerii, aby splajtował przy nas McDonald's i Burger King. Zadanie to jest bez wątpienia ambitne, ale kto powiedział, że niemożliwe?

Przywalę od razu między oczy, nie owijając w bawełnę tudzież inny materiał ;). Pizza Syndicate to piekielnie trudna gra i po zainstalowaniu, nie macie nad czym się zastanawiać. Skorzystajcie z Samouczka, gdyż gotów jestem wysłuchać pięć razy pod rząd płyty Britney Spears (aż mnie uszy na samą myśl zabolały ;)), jeżeli poradzicie sobie bez tego. Zwyczajnie - musisz zacząć od Samouczka i basta! W nim nauczysz się jak otworzyć lokal, jak go urządzić, wyposażyć, kogo przyjąć do pracy, jak stworzyć pizzę, która przyciągnie do Twojej sieci stałych klientów; wreszcie dowiesz się, jak otworzyć konto w banku i jak wybrać firmę, która zajmie się reklamą Twojej pizzerii. Wiem jak wielu graczy nie lubi wszelkiego rodzaju tutoriali, ale tym razem nawet sama instrukcja Wam za bardzo nie pomoże. Samouczka nie sposób ominąć, jeżeli chcesz czerpać satysfakcję z gry. W przeciwnym razie czeka Cię bowiem wiele bezsennych nocy spędzonych na wpatrywaniu się w monitor i zadawaniu sobie jednego pytania "z czym to się, do diabła, je?".

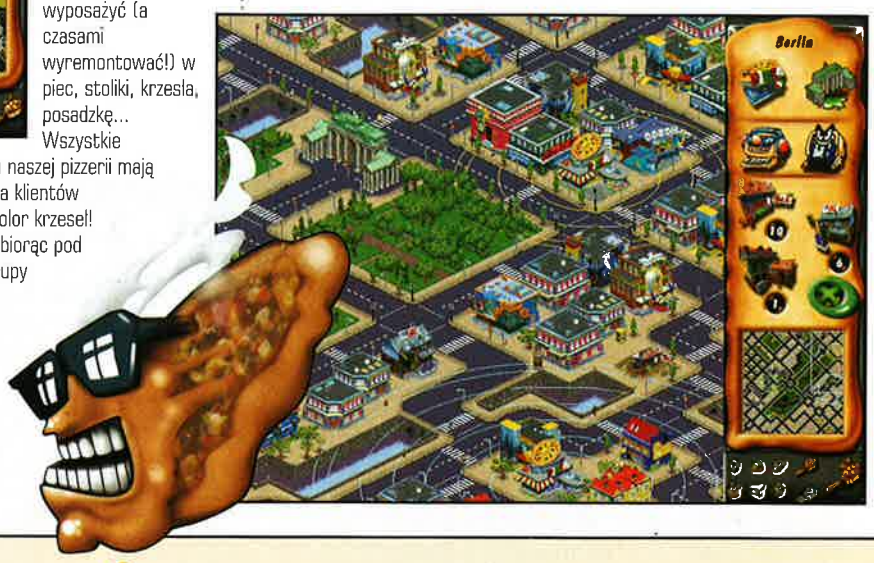
Kiedy już przebrniesz przez Samouczek, możesz zdecydować się na Własny Scenariusz bądź Kampanię. W Scenariuszu możesz sam skonfigurować wiele opcji (np. cele misji) i dostosować scenariusz tak, aby był on idealnym poligonem doświadczalnym. Kiedy już nabierzesz niezbędnego doświadczenia możesz rozpocząć swoją karierę na serio, wybierając opcję Kampanii. Od tego momentu jesteś już zdany tylko na siebie, żadnych podpowiedzi, żadnych ułatwień. Tylko Ty, pizzeria, pizza... i cały świat do podbicia. Grę rozpoczynasz od wyboru postaci, w którą się wcielisz. Nie jest to bez znaczenia, szczególnie jeżeli wybierzemy postać obdarzoną wieloma wysokimi statystykami (np. osobowość, popularność, motywacja, talent, zarządzanie, doświadczenie, etc; w sumie czternaście współczynników). Wówczas będzie ona nie dość, że stara, to jeszcze będziemy dysponowali mniejszym budżetem na starcie. Coś za coś. Bez kasy długo nie pociągniemy tego interesu, ale z kolei, jeżeli wybierzesz postać pozbawioną zupełnie smykałki do biznesu, to również szybciutko splajtujesz. No cóż, każdy kij ma dwa końce.

Następny wybór to miasto, od którego zaczniemy naszą przygodę z kulinarnym biznesem. To również

coś małego. Mała pizzeria ma sporo zalet, ale gdy zacznie Ci przybywać klientów to i tak będziesz musiał ją rozbudować.

Wydaje ci się, że skoro masz lokal, to możesz już otwierać? Nic bardziej mylnego. Dopiero teraz rozpoczyna się zabawa. Lokal należy wyposażyć (a czasami wyremontować!) w piec, stoliki, krzesła, posadzkę... Wszystkie elementy wystroju naszej pizzerii mają także znaczenie. Na klientów wpływa nawet... kolor krzeseł! Musisz je dobrać, biorąc pod uwagę dla jakiej grupy wiekowej będzie przeznaczony Twój lokal. Inaczej czuć się będą nastolatkowie, spożywając ulubioną pizzę na krzesłach koloru czerwonego, a inaczej czarnego! Może to wydawać się śmieszne, ale tak jest. Zwróć zatem i na to uwagę. Podobnie jak i na muzykę sączącą się z głośników, podczas spożywania pizzy przez gości. To również spory problem, bo staruszkowie preferują przecież zupełnie inną muzę niż rozkrzyczane małolaty.

Jeżeli już masz przygotowany lokal, to czeka Cię teraz ułożenie menu, które przyciągnie klientów. Jest skomplikowane niczym obrady sejmu nad ważne posunięcie. Co kraj to obyczaj, zatem w różnych krajach jada się różne pizze. Trzeba zatem wybrać na początek jakąś niewymagającą nację. Teraz czas na wybór lokalizacji naszego pierwszego lokalu. Zasada w tym przypadku jest banalna, jak najbliżej centrum, gdyż tam nigdy nie zabraknie Ci klientów. Uważaj jednak przy kupnie lub wynajmie, aby nie stać się właścicielem totalnej ruiny. Może się bowiem zdarzyć tak, że budynek przez Ciebie nabyty nadawać się będzie tylko do gruntownego remontu, a skąd na to wziąć pieniążki? Dylematem też jest czy otworzyć od razu duży lokal, czy też



W poszukiwaniu pizzy

Moja przygoda z grą Pizza Syndicate zaczęła się kilka tygodniu temu, przy okazji wyjazdu do siedziby firmy Software 2000. W okolice Kilonii (to w północnych Niemczech) dostałem się samochodem razem z ekipą CD Projektu, która na miejscu miała dokonać ostatecznego szlifu polskiej lokalizacji i przygotować grę do premiery, wyznaczonej na następny weekend. Po długiej i wcale nie lekkiej podróży dotarliśmy na miejsce. Po krótkiej wizycie w hotelu, już nieco odświeżeni, udaliśmy się czym prędzej do siedziby Software 2000, którą to po kilkunastu minutach krążenia w końcu odnaleźliśmy. Tam, po brutalnym przerwaniu przerwy obiadowej, zabraliśmy się do pracy. Ekipa lokalizująca siadła do komputerów, żeby odpalić polską wersję i wprowadzić do niej ostateczne poprawki. Natomiast ja zacząłem węszyć po terenie firmy, robiąc zdjęcia i zadając setki nieprzyzwoitych pytań. Nie będę Wam tutaj zdawał szczegółowego raportu, bo nie ma na to miejsca, ale najważniejsze informacje zdradzę. Po pierwsze, tak jak mi się wydawało, S2000 była również twórcą znanej - i do dziś dobrze się sprzedającej - gierki Pizza Tycoon. To chyba sukces tego tytułu zachęcił firmę do prac nad kolejną gierką o podobnej tematyce. Ostatecznie nad Pizza Syndicate pracowało ponad 20 osób, ale nie było wśród nich nikogo, kto byłby zarazem twórcą Pizza Tycoon. Można zatem stwierdzić, że to całkiem inna gra, jedynie wzorowana na poprzedniku. W ciągu dwóch dni cała nasza ekipa zdążyła skończyć polską lokalizację i nawiedzić jedną chińską restaurację (najlepsza na świecie!). Po tym nadszedł czas na powrót do Polski. Wyjazd był o tyle owocny, że dowiedziałem się, ile pracy wymaga lokalizacja gier i z jaką powagą podchodzi do tego CD Projekt. Cóż - przynajmniej wiadomo, że po tym dystrybutorze można się spodziewać naprawdę polskich lokalizacji, a nie pseudotłumaczeń bez ładu i składu.

Tydzień później, w ładny sobotni poranek, odbyła się w Warszawie oficjalna premiera polskiej wersji Pizza Syndicate. Oczywiście, tam również byłem i muszę wam powiedzieć, że pomimo niezbyt wielkiej frekwencji, impreza była naprawdę sympatyczna. Cały sklep firmowy CD Projektu pełen był młodych ludzi, którzy grali, bawili się w konkursach i oczywiście zajadali darmową pizzę. Gdzieniegdzie nieśmiało przemykali dorośli i niektórzy z nich kupowali nawet grę (która notabene zaskoczyła mnie niską ceną). Najważniejszym bodaj punktem programu był konkurs w jedzeniu pizzy na czas. Co dziwne, chętnych wcale nie było zbyt wielu - starszych trzeba było nawet namawiać. Zawodników podzielono na dwie kategorie wiekowo/wagowe i zawody wystartowały. Biorący udział stosowali różne techniki jedzenia i trzeba im przyznać, że każdy z nich bardzo się starał. W kategorii do 15 lat wygrał zawodnik, który wyglądał najbardziej niepozornie, jednak pomógł mu doping. Za to jeden z najbardziej obiecujących zawodników w ostatniej chwili stracił pozycję lidera, gdyż niechcący zobaczył zdjęcie, które mu zrobiłem. W kategorii nieco starszej, zawodników było mniej, ale emocje były takie same. Z silnej ekipy, jaką wystawiło CD-ACTION wraz z Radiostacją (aż trzech zawodników na sześciu) wygrał imć Rzeźnik, który w nagrodę otrzymał pudełko z grą. Po zakończeniu tego konkursu wszyscy zaczęli rozchodzić się, co również i my uczyniliśmy, wcześniej jednak ustalając mniej oficjalną część premiery, którą pominę ze zrozumiałych względów.

YAsiu

reformą podatkową i w związku z tym nie będę się zagłębiał w ten problem (bo nie tylko nic nie wytłumaczę, ale i zagmatwam). W każdym razie dużo zależy od preferencji klientów. Kim są, skąd są, w jakim są wieku, etc. Warto wszystko wypośrodkować, czyli przygotować jak największy wybór pizz, a także zaproponować klientom kilka standardowych. Nie możesz jednak zapominać o tworzeniu własnych kompozycji. Klienci uwielbiają nieco egzotyczne dania!

Po przygotowaniu solidnego menu, które według Ciebie ma szansę zawojować żołądki mieszkańców miasta, ustal ceny oraz wybierz sobie dostawców składników. Składniki bowiem także dzielą się na gorsze i lepsze, czyli tańsze i droższe - co odbija się oczywiście na zadowoleniu klientów, a raczej na samopoczuciu ich żołądków. Teraz czeka Cię już tylko skompletowanie personelu knajpki i możesz otwierać. Jak ważnym posunięciem jest odpowiedni dobór personelu, mogliście się przekonać, grając w Airline Tycoon. W przypadku Pizza Syndicate wpływ personelu na sukces naszego przedsięwzięcia posunął się jeszcze dalej. To jest jakieś 50% sukcesu Twojej pizzerii! Fachowy personel to większe obroty firmy i zadowolenie klientów, natomiast leniwa i nierzetelna załoga oznacza poważne straty finansowe. Oczywiście, mistrzowie w swoim fachu kosztują i to sporo, ale powiadam Wam, że warto zainwestować w personel. Nie pożałujecie wydanej kasy. Wybierając więc obsługę pizzerii, zwróćcie największą uwagę na takie parametry, jak fachowość, motywacja, talent i solidność. To są najważniejsze cechy dobrego pracownika.

No i teraz nadszedł tak długo oczekiwany moment - otworzenie Twojej pizzerii! A wraz z nim prawdziwa gra i kłopoty. Wszystko, co do tej pory zrobiłeś, to pryszcz w porównaniu z tym, co Cię czeka. Do Twoich obowiązków należy od tej chwili ułożenie grafiku personelu, ustalenie godzin otwarcia lokalu, wysyłanie pracowników na szkolenia, awansowanie lub wezwanie na dywanik członków załogi, reklama i marketing Twojej pizzerii, dbałość o stan restauracji (wszak wszędzie sięgają macki Sanepidu ;)), zamawianie dostaw produktów oraz walka z konkurencją. Podobnie jak w Airline Tycoon, wyniszczenie konkurencji to Twoje główne zadanie. Nie ma co ukrywać, że w Pizza Syndicate nie ma miejsca na fair play i często Twoje zagrywki nie będą miały wiele wspólnego z czystą grą. W końcu jaki kraj jest kolebką pizzy? Oczywiście Italia, a to może oznaczać tylko i wyłącznie - mafię. Jako że i konkurencja nie śpi, walka jest zacięta. Jeżeli się zagapisz, to możesz się obudzić z ręką w nocniku, czyli Twoja pizzeria może zostać zdemolowana lub okradziona.

Na szczęście, Twoi przodkowie makaroniarze nauczyli Cię, jak sobie radzić z uciążliwą konkurencją... Na początek możesz zatrudnić ochronę lokalu, która będzie pilnowała Twojego skarbu przed niepożądanymi wizytami konkurencji. Następnym Twoim posunięciem powinno być zapewnienie sobie "pleców", czyli przychylności władz miasta. Można to uczynić fundując np. kościół, posterunek policji lub wesprzeć finansowo burmistrza. Mając już "plecy" warto, abyś przystąpił do powolnego wyniszczania konkurencji. Różne oskarżenia w prasie, wynajęcie wandali, sabotaż w postaci karaluchów czy szczurów, to tylko mniej drastyczne zagrywki. Równie dobrze możesz się zdecydować na otwartą wojnę znaną z filmów gangsterskich. Jak to wygląda? O tym najlepiej, abyście przekonali się sami, ale zapewniam Was, iż zabawa jest przednia. Nawet Al Capone byłby dumny po wykonaniu takiej roboty ;).

Graficznie Pizza Syndicate prezentuje się podobnie jak Airline Tycoon. Najwyraźniej Software 2000 doczekała się własnego stylu. Mamy zatem ładną, kolorową, ręcznie malowaną, zabawną, komiksową grafikę. Sami to zresztą widzicie po screenach. Grając w Pizza Syndicate, uśmiałem się jeszcze więcej niż przy okazji gry w Airline Tycoon.

Ta grafika posiada jednak bardzo dotkliwy feler. Otóż interfejs jest co najmniej uciążliwy. Ikonki nie dość, że są mało czytelne, to jeszcze porozmieszczane bezładnie na ekranie. Chyba tylko ja (i Mac Abra, który grał w betę) wiem, ile można przez to stracić nerwów. Lekarz polecił mi jednak nie stresować się, więc nie będę wylewał na papier swoich odczuć dotyczących interfejsu. W przeciwieństwie do Airline Tycoon, nie mamy także cały czas do czynienia z tą komiksową grafiką. Gdy przechodzimy do naszego lokalu, zmienia się ona na izometryczną, aby łatwiej nam było kierować interesem. Często pojawiają się napakowane humorem wstawki video. Ogólnie grafika Pizza Syndicate zasługuje z pewnością na wysoką ocenę, ale ten skopany interfejs... Oprawa muzyczna również pozytywnie wpływa na samopoczucie i wzbudza uśmiech na ustach. Coś takiego zdarza mi się słyszeć, jak wpadam do swojej ulubionej wrocławskiej pizzerii ;).

I co nadal myślicie, że Pizza Syndicate to prosta gra ekonomiczno-menadżerska? Ja jestem innego zdania. Jest dostatecznie skomplikowana, trudna, a przy tym zupełnie prawdziwie przedstawia nam biznes gastronomiczny. Pizza Syndicate to naprawdę znakomita gra, która ma wszelkie aspekty, aby się stać kolejnym hitem na naszym rynku komputerowym. Gra została bardzo dobrze zlokalizowana, a do jej kupna powinna zachęcić również niska, wynosząca 69 złotych, cena. Nie ma zatem co się zastanawiać. Jestem pewien, że nie pożałujecie wydanych miedziaków i Święta spędzicie przed monitorem, wymyślając coraz to nowe pizze. Smacznego! ■

Ocena: 8

Plusy:
- diabelnie skomplikowana i trudna (atut dla tych, co lubią nadwerężać szare komórki)
- grafika i muzyka
- cena
- dokładnie spolszczona
- po kilku tygodniach takiego grania możesz otworzyć w swoim mieście prawdziwą pizzerię ;)

Minusy:
- za trudna i skomplikowana (dla tych, co wolą "bawić się" przy kompie)
- paskudny (ergonomicznie) interface

INFO CD-ACTION

Producent:	Software 2000
Dystrybutor:	CD PROJEKT (022) 8257151
Internet:	http://www.software2000.com
Wymagania:	P 166, 32 RAM, CDx4, WIN 95/98, karta muzyczna
Akcelerator:	nie

Demo na CD 10/99

Szczerze powiem, że to chyba najbardziej dynamiczna i najlepiej zrobiona gra zręcznościowa, jaką w życiu widziałem.
PC Games CD

SUPER CENA 79.00 zł

eXpendable

...niesamowita grywalność, świetna grafika!
CD Action

ALE CZAD! Gra jest piękna, wykorzystuje akcelerator graficzny, że aż się z niego dymi.
PC Games CD

...Expendable jest jedną z najlepszych gier jaką kiedykolwiek widziałem.
Paul Presley PC ZONE

Kilka miesięcy temu ponad trzystu kolonistów zamieszkiwało Novocastrię.
Teraz POPULACJA wynosi ZERO.
KTO jest za to odpowiedzialny...
Co jeszcze TAM JEST?

Uważana przez wiele czasopism za

NAJLEPSZĄ GRĘ WSZECHCZASÓW!

"...aż łza się w oku kręci, bo przypomina dawne gry na automatach. I do tego ta oprawa graficzna - istne cudo..."

WYRÓŻNIENIA I OCENY PRASY: PC Review 8/10, PC Games Action - 84%, PC Player - 98%, PC Team - 90% PCGames.pl POLECA

techland software publisher
ul. Żółkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wielkopolski

BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:
tel. (062)7372748

www.techland.com.pl

GORKY 17

Jak przerobić dobry pomysł

Dawno, dawno temu, gdy dopiero zaczynałem moją znajomość z CD-ACTION, zostałem wysłany na pierwsze bojowe zadanie. Był to wyjazd na jedynę - a co za tym idzie największe - w Polsce targi gier komputerowych, czyli Gamblaricę. Tam też na jednej z konferencji prasowych usłyszałem o trzech grach, nad którymi pracuje firma Metropolis. Były to: Książe i Tchórz (już się ukazała), Wiedźmin vel Wiedźmin (nad którą prace podobno nadal trwają) i - Odium. Ten ostatni tytuł właśnie wpadł w moje ręce i w końcu miałem możliwość zweryfikowania wszystkich obietnic autorów i moich oczekiwań, za co się zresztą - a muszę powiedzieć, że były one wysokie.

YASIU

Gorky 17 (wspomniany wcześniej Odium) to gierka będąca połączeniem strategii i RPG - ot taka mieszanka Fallouta z X-Com'em. Gracz wciela się w niej w dowódcę doborowego oddziału, wysłanego do miasta, w którym dzieją się wielce tajemnicze rzeczy. Ze wspaniale wykonanego intra dowiemy się niewiele na temat samej gry, za to na pewno swoją tajemniczością zaostrzy nam ono apetyt na nią. Po krótkiej bytności w całkiem ciekawym menu, zaczniemy właściwą rozgrywkę. Tutaj zaczynam mieć wątpliwości...

Pierwsze kroki nasz oddział stawia w jednym z polskich miast. Jego wygląd wskazuje na to, że dość dawno odbyła się tu jakaś wielka zadyma i nikt jeszcze po niej nie posprzątał. W sumie oprawie audiowizualnej gry nie można nic zarzucić. To, co widzą nasze piękne oczęta jest mieszanką dwuwymiarowej statycznej grafiki z animowanymi obiektami 3D. Zarówno część statyczna jak i ruchoma wykonana jest w przyjemny dla oka sposób i, co bardzo ważne, pełna jest różnorakich szczegółów. Na razie jednak nie jest to najważniejsze - nasze postaci zaczynają wymianę słów. Trzeba przyznać, że dialogi może i są dobre, ale sposób w jaki lektor je wypowiada, aż prosi się o wyłączenie go. Tak też niezwłocznie uczyniłem i ruszyłem moją trzyosobową drużyną prosto przed siebie - w otwarte ramiona koszmaru...

Zanim odsłonię wam rąbka tajemnicy, muszę przyczepić się do jeszcze jednej rzeczy. Nasz oddział specjalny został wysłany do miasta, aby odnaleźć poprzedni, który zaginął w nieznanych okolicznościach. Jak dla mnie taki - nawet mały - oddział ratunkowy powinien być pierwszorzędnie wyposażony. Przecież nie wiadomo, co może go spotkać. Tymczasem nasi dzielni żołnierze, pomimo niemałych umiejętności, zostali wyposażeni w żałośnie małą ilość sprzętu. Przykładowo, ilość amunicji, jaką dysponujemy na początku gry,

posiada każda z postaci. Ze strony wizualnej walka jest naprawdę widowiskowa, niestety mnie całą przyjemność z grania psuła jedna rzecz - otóż na poczynania zarówno naszych postaci, jak i przeciwników w żaden sposób nie wpływają otrzymane obrażenia. Trochę to nielogiczne, że postać działa tak samo sprawnie, ciesząc się pełnią zdrowia, jak wtedy, gdy ledwo trzyma się na nogach. Nie można mieć wszystkiego... Pewnie tak, na szczęście w zamian wprowadzono kilka ciekawostek. Otóż dwie z cech postaci - szczęście i kontratak - mają zastosowanie tylko w czasie walki (właściwie wszystkie liczą się tylko tam) - szczęście pozwala czasem na zadanie trochę większych niż zwykle obrażeń,

natomiast dzięki kontratakowi możemy zaatakować przeciwnika w odpowiedzi na jego atak. I to już właściwie wszystko związane z walką. Nie jest tego zbyt wiele i bardzo szkoda. Może, gdyby gracz miał większą swobodę w rozgrywaniu potyczek, gra byłaby nieco łatwiejsza?

Gorky nie jest bowiem zbyt łatwą grą. Największą trudność sprawiają walki, a raczej ilość przeciwników, jakiej przyjdzie stawić nam czoła. Nie wiem, czy autorzy chcieli w ten sposób nadrobić braki scenariusza, czy może co innego, ale pomijając wszystkie inne kwestie w Gorky gra się od walki do walki, a przerwy niestety nie są zbyt długie. Cały scenariusz teoretycznie jest ponoć pasjonujący i nieliniowy, ale w praktyce... Fakt czy jest pasjonujący ciężko jest stwierdzić, bo co chwila wątek przerywany jest kolejną walką. I owszem, założenia są ciekawe, ale gra po prostu nie pozwala się skupić na warstwie fabularnej. Podobnie jest z nieliniowością. Niby to możemy iść, gdzie chcemy i

pozwala przypuszczać, że zaopatrzeniem tego oddziału zajmowała się polska armia. Ale... skończę to czepianie się, bo jeszcze nie przestanę i będzie źle.

Po kilku pierwszych krokach czeka naszych dzielnych wojaków pierwsze spotkanie z przeciwnikiem. Okazuje się, że całe miasto, w wyniku dziwnych machinacji niezbyt dobrych ludzi, stało się domem dla przedziwnych hybryd - zmutowanych ludzi, którzy lubią obcych, ale tylko w charakterze posiłku. Walka przebiega w systemie turowym, każda z postaci może w turze wykonać jedną akcję i poruszyć się o ograniczoną ilość pól. Nie jest to może zbyt wiele, ale w zupełności wystarczy. Wprawdzie ja, jako miłośnik klasycznych RPG, chciałbym czegoś więcej, ale autorzy stwierdzili, że muszę się zadowolić tymi kilkoma statystykami, jakie

robić, co chcemy, ale w praktyce wygląda to tak, że musimy pójść w jakieś konkretne miejsce, zabrać konkretny przedmiot, żeby w następnej walce mieć jakiekolwiek szanse. Nie na tym, według mnie, polega nieliniowy scenariusz, żeby co chwila trzeba było wgrywać stan gry i próbować pójść inną drogą!

Całą sytuację ratują nieco różne pseudoprzypadkowe wydarzenia - czy to spotkanie kogoś, kto na chwilę przyłączy się do drużyny, czy też napotkanie hybrydy skorej do współpracy. Niestety, nie ma tego zbyt wiele, co też powoduje, że jeśli gracz nie ma zbyt wielkiej wyobraźni i nie wysili się nad dopracowaniem scenariusza we własnej głowie, może stwierdzić, że gra jest po prostu nudna. Pozostając jeszcze przy warstwie fabularnej, nie mogę pominąć wspominanej już kwestii, czyli dialogów między naszymi postaciami oraz tymi, które napotkamy. Owszem, każda z nich wypowiada się we własny indywidualny sposób; dialogi potrafią czasem rozśmieszyć, ale niestety nie mamy żadnego wpływu na ich przebieg. To, jak dla mnie, prawie całkowicie dyskwalifikuje Gorky jako grę z elementami RPG. Jeśli te kilka statystyk, które ma każda z postaci, każą autorom używać literek RPG w opisie gry, to ja jestem Amerykaninem, bo mam spodnie made in USA!

Znęcanie się nad gierką skończę, przytaczając kilka mało może istotnych, ale widocznych szczegółów. Jakież było moje zdziwienie, gdy na początku gry jeden z moich żołnierzy podniósł sporej wielkości deskę i... schował ją do plecaka. Nic nie wiem na temat tego, żeby była to deska teleskopowa - a on ją po prostu schował. Takich rzeczy chyba powinno się unikać... Podobnie przydałoby się, żeby teksty wypowiadane przez lektora zgadzały się z napisami, różnice wprawdzie zdarzają się dość rzadko, ale są i denerwują. Ostatnim z takich smaczków, który przytoczę, jest brak odmiany gramatycznej w niektórych dialogach. Tekst 'użyj żółta karta' nie jest zbyt poprawny, a gra podobno jest polska. Sprawia czasem wrażenie, jakby była robiona po angielsku, a potem dopiero przetłumaczona na język polski. I to koniec z krytyką. Mógłbym jeszcze długo marudzić ale przecież w gierce jest także kilka rzeczy, które sprawiły, że wciągnęła mnie ona na naprawdę długie godziny. Może więc skoncentrujmy się na tym aspekcie...

Nie jestem w stanie dokładnie stwierdzić, co nie pozwalało mi oderwać się od tej gry. Mogę za to z całą pewnością podać kilka elementów gierki, które mnie zauroczyły. Po pierwsze, są to przerywniki filmowe, które naprawdę stoją na wysokim poziomie. Ciekawe jest w nich to, że bardzo rzadko zobaczymy to, co ma nas przestraszyć na pierwszym planie. Najczęściej filmik pokazuje jedynie, że coś jest, coś się nam przygląda, ciężko sapie i... To naprawdę dobre! (Zawsze najbardziej straszy nas to, czego nie widać - vide choćby Aliens 2; najbardziej się bałem póki Obcy nie zaatakowali...). Zresztą opinię o filmikach mogę z całą odpowiedzialnością przenieść na resztę oprawy audiowizualnej. Bardzo silną stroną gry jest również oprawa dźwiękowa - idealnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie, a przy okazji nie jest nachalna.

Statyczne tła zostały przygotowane z naprawdę sporą dbałością o szczegóły i wspaniale komponują się z elementami animowanymi w trójwymiarze. W tych ostatnich ciekawe jest to, że nie zostały stworzone jako obiekty, składające się z określonej ilości polygonów. W Gorky każda postać to animowany szkielet obciągnięty teksturą, którą engine gry dopasowuje do ruchu szkieletu. Dzięki temu animacje wyglądają naprawdę ciekawie, postacie nie tracą na wyglądzie przy zbliżeniach czy oddaleniach, a co najważniejsze są naprawdę szczegółowe - przykładowo na kurtkach żołnierzy można rozpoznać ich flagi narodowe! Ciekawe jest również to, że grając w Gorky można autentycznie przywiązać się do postaci i rzewnie opłakać ich stratę.

U dołu:
Pierwsze kroki w grze... Rozglądaj się póki możesz, bo za chwilę prawdziwa walka.

Ogólnie mówiąc, pomimo wszystkich tych wad wymienionych wcześniej, gra wcale nie jest zła. Więcej - jest co najmniej dobra. Nie można jedynie nastawiać się do niej jako do ambitnej przygodówki czy do gry RPG. Wtedy - jeśli nie zniechęci nas poziom trudności - gierka jest naprawdę sympatyczna i jako taką mogę ją polecić każdemu graczowi, lubiącemu dreszczyk emocji.

Straszny tu bałagan.... jak ja to posprzątam?

INFO

Producent: Metropolis

Dystrybutor: TopWare Interactive tel. (033) 8130316

Internet: http://www.metropolis.com

Wymagania: P200 MMX , 32 MB RAM

Akcelerator: Wskazany

Demo na CD 10/99

Ocena: 7

Plusy:
- cała oprawa audio/video
- dobry pomysł
- polska wersja językowa

Minusy:
- kiepska realizacja tego pomysłu... za dużo walki, za mało fabuły
- zbyt duży poziom trudności

SPEEDWAY 99
DROGA DO MISTRZA ŚWIATA!

- Świetna zabawa dla fanów czarnego sportu!
- Realistycznie odwzorowane zachowanie motocykli w czasie jazdy.
- Możliwość obserwacji biegu oraz gry z kilku kamer.
- Zróżnicowane umiejętności przeciwników na trzech poziomach trudności.

cena: 79,99 zł

techland software publisher

BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:
tel. (062)7372748
http://www.techlandsoft.com

Książę i Tchórz

Zaczynasz na cmentarzu. Porozmawiaj z grabarzem i spróbuj nakłonić go do współpracy. Będzie chciał wywołać któregoś z rezydentów, jednakże kiepsko mu to idzie. Poddaj w wątpliwość jego zdolności magiczne, a rozjuszony wskrzesi Arivalda, następnie zaś, przerażony tym faktem, umknie co sił w nogach. Mag zapragnie, jak każdy normalny człowiek, rozpocząć swój pierwszy od 1000 lat poranek kuflem piwa i pogna do miejscowej karczmy, zostawiając ci magiczną mapę (chwilowo niesprawną) i wskazówkę, że w innych grobach mogą znajdować się jakieś artefakty magiczne. Korzystając z chwilowej nieobecności zielonego pokurcza, weź łopatę i przy jej pomocy przeprowadź remanent w grobach. Znajdziesz eliksir nieśmiertelności, klejnot, sztylet i amulet. W tym momencie wróci grabarz, któremu na widok dokonanych spustoszeń skoczy ciśnienie i w napadzie słusznego/niesłusznego gniewu przeklnie wszystkie twoje znaleziska. Pozytywnym aspektem tego wydarzenia jest fakt, że zaczęta działać mapa. Udaj się więc do miasta. Po drodze dowiesz się o lokalizacji chatki pustelnika.

ANAKHA

Na miejscu herold ogłasza właśnie królewski dekret, stwierdzający, że z prawnego punktu widzenia nasz bohater nie istnieje. Pokrzepiony tą wiadomością, porozmawiaj ze złodziejaszkiem zakutym w dyby. Pozornie przyznając mu rację i wskazując na stan jego łap, zdobędziesz lewe kości do gry oraz wytrychy. Poobserwuj grę kupców i gdy odwrócą się na chwilę plecami do kości, podmień je na swoje "legalne inaczej". Kupców tak wciągnie gra, że nie zauważą braku księgi znajdującej się w tobołku. Ze zdobyczą udaj się do alchemika. Wymień z nim grzeczności, a następnie porozmawiaj z homunkulusem siedzącym w słoju. Tym sposobem zyskasz sprzymierzeńca. Wręcz alchemikowi księgę, a w zamian dostaniesz czar.

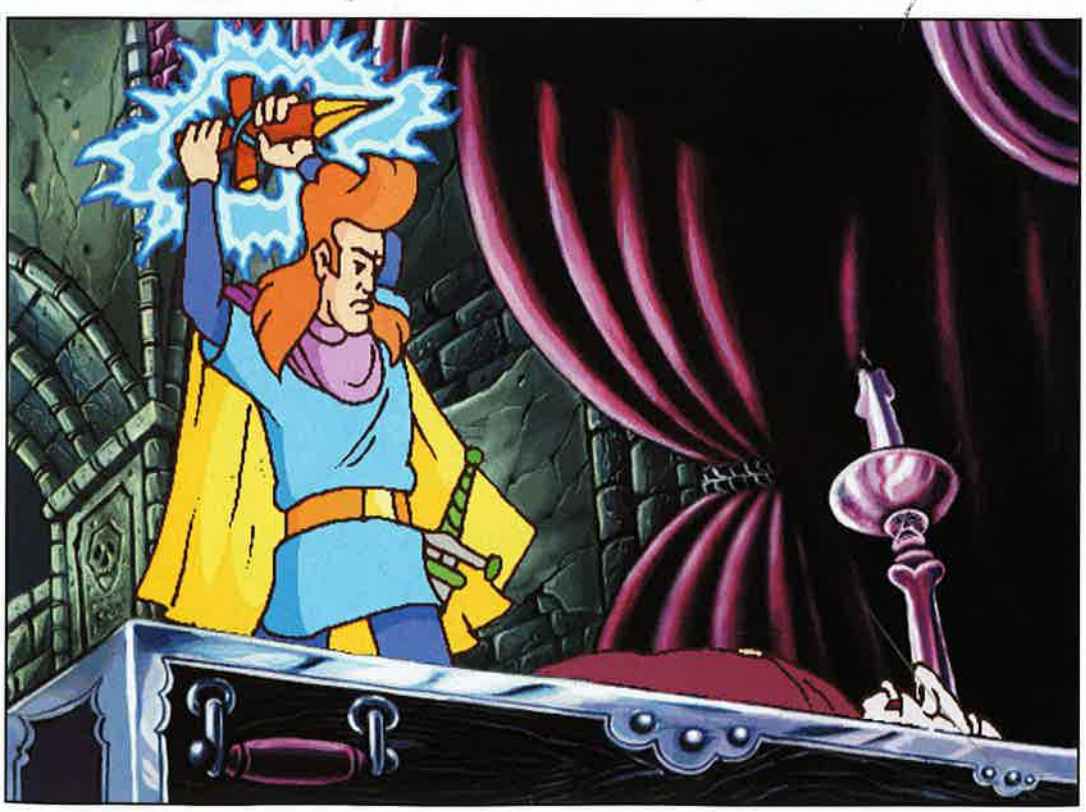
Próba dołączenia do Arivalda w karczmie spełznie na niczym, a to za sprawą pewnego niedowartościowanego krasnoluda. Z braku innych opcji pogadaj z mnichem. Dowiesz się, że krasnolud leci na błyskotki oraz że w okolicy znajduje się opuszczona świątynia. Spróbuj krasnoludowi wepchnąć przeklęty klejnot. Niestety, brodacz pozna się na rzeczy i nici z transakcji. Czas udać się do świątyni dumania (nie, nie do WC). Na miejscu przekonasz się, że stan techniczny budynku nie jest zadowalający. Na ołtarzu wyryto jakiś napis, lecz nie sposób go odczytać. No ale od czego nasz mały lingwista homunkulus. Teraz przemów do ołtarza. Ponieważ brakuje ci ostatniej literki zaklęcia, musisz ją wykryć metodą prób i błędów. Kiedy pojawi się nadgryzione zębem czasu bóstwo, zaproponuj mu ugodę. Tym sposobem pozbędziesz się uciążliwej klątwy. Wybielony klejnot daj krasnoludowi, co pozwoli ci w końcu pogadać z Arivaldem. Po wyłożeniu mu całej historii dowiesz się, że jedynym facetem mogącym odkręcić całą sprawę jest niejaki Lucyfer. Ponieważ komunikacja miejska jak zwykle kuleje, do Piekła trzeba się będzie dostać innym sposobem. Po przeprowadzeniu wywiadu wśród kupców dowiesz się, że funkcjonariusze wyżej wymienionego jegomościa widywani byli ostatnio w pewnym ponurym zamku. Mając jego dokładny opis, udaj się do Arivalda. Dowiesz się, że chodzi o zamek Fjord. Dostaniesz też dokładny adres. Zamień parę słów z karczmarzem, możesz pograć trochę w klip-klapa. Czas ruszać do Fjordu.

Niestety, zostaniesz powstrzymany przez przestarzały, lecz ciągle sprawny system zabezpieczeń. Wróć więc do Arivalda, który zresztą okaże się monterem owego kamiennego strażnika. Potrzebne ci będzie lustro. Karczmarz podsunie ci pomysł, żebyś poszukał w skarbcu swojego tatka. Jako że próba ominięcia słusznej postury strażnika spełźnie na niczym, musisz skorzystać z pomocy Arivalda. Wręcz mu czar otrzymany od alchemika. I tym sposobem wylądujesz na dziedzińcu pod postacią sympatycznego, ale posiadającego niewielkie możliwości ekspresji misia.

Wejdź do zamku, a następnie otwórz drzwi po lewej. Pogadaj z księżniczką piękną inaczej, następnie przyodziej się we wstążkę wiszącą przy baldachimie łóżka i powtórz operację. Efektem tego będzie zdjęcie zaklęcia (po prostu przerazilo się i uciekło). Teraz przy pomocy wytrychów sforsuj kłódkę do skarbca. W środku skoncentruj się na skrzyni po prawej stronie. Aby ją otworzyć, musisz pograć trochę w coś przypominającego jednorękiego bandytę. Po zdobyciu lustra wróć na dziedziniec i załóż z powrotem obrożę.

Po opuszczeniu zamku udaj się znowu do siedziby demonów. Pomysł z lustrem nie daje rezultatów, gdyż bestia jest cwana. Rozwiązaniem alternatywnym jest rzucenie homunkulusa na gały kamiennego jegomościa, a następnie użycie lustra na bramie zamkowej. W środku czeka cię jednak kolejna niespodzianka. Mianowicie przejścia do drugiej części zamku pilnuje zgraja facetów pilnie potrzebujących pomocy chirurga plastycznego. Chwilowo musisz zadowolić się zwiedzeniem komnaty nekromanty. Znajdziesz tam jego talizman oraz księgę magiczną. Przestudiuj też zapiski lokatora. To drugie znalezisko wręcz Arivaldowi, a następnie wypytaj go o Pana Słońce. Przy pomocy uzyskanego czaru udaj się do jego siedziby.

Przy pomocy homunkulusa odczytaj napis nad tablicą, a potem użyj jej wedle wskazówek. Wrogowie Słońca to Wiatr, Ogień i Woda, przyjaciele - Gwiazda, Kometa, Księżyc, Ogień i Błyskawica i tak dalej. Po przejściu przez kamienny most pogadaj z Panem Słońce. Dowiesz się, że warunkiem sine qua non oświetlenia zamku Fjord jest jakiś muzyczny koncercik. Udaj się do karczmy. Zaraz, bard! No tak, trzeba wyciągnąć mu z kieszeni rulonik i dać go żonie rymopisa (mieszkającej w alejce za karczmą). Dobrze podłożona świnia jest najlepszym przyjacielem człowieka. Weź lutnię, którą wyrzuciła podirytowana dama i idź zrobić koncercik Słoneczku. Teraz możesz udać się do zamku Fjord. Na miejscu właśnie ostatnia maszkara wyparowuje wesoło na słońcu. Przejdź do drugiej części zamków. Znajduje się tu Książę Wampirów, chwilowo



zażywający dobrodziejstw drzemki. Po krótkiej chwili zorientujemy się, że w komnacie przebywa również księżniczka, zamknięta za niewidoczną ścianą. Poprosi, abyś czym prędzej ukatrupil sprawcę jej uwięzienia. Ponieważ problem przewyższa chwilowo twoje umiejętności, udaj się po radę do Arivalda. Ten zaleci osikowy kołek w wersji 3.0, ze wspomaganiem wodą święconą i czosnkiem. Ponieważ tego ostatniego składnika nie można uświadczyć w tutejszej kulturze, trzeba poszukać gdzieś indziej. Zostaniesz przeniesiony do innego świata.

O, nareszcie jakieś swojskie klimaty. Na początek zajrzyj do kościółka w celu zdobycia wody święconej. Bariera "językowa" uniemożliwia bezpośredni kontakt z ziemskim przedstawicielem Boga - od czego jednakże stary, dobry język migowy. Wykonuj kolejne gesty: złożone ręce, pokropienie, tyci-tyci i kształt butelki (a ksiądz wręczył mu piersiówkę, che, che). Ze zdobyczną wodą wyjdź na ulicę. Czas na wizytę u rzeźnika. Pograj mu trochę na nerwach swą nietutejszą mową, aż ten zdecyduje się na radykalne rozwiązanie. Wróć z powrotem, zabierz siekierę. Teraz tylko brakuje nam czosnku. Stojącej pod bramą kobiecie zaoferuj amulet, a przy pomocy zdobytego szalika zademonstruj swój stan sprzedawcy, który ze zrozumieniem wręczy ci czosnek. Oddaj z powrotem szal. Wejdź do kościółka i wyjdź. Teraz wystarczy poczekać, aż spowitemu w oparach piwa Arivaldowi przypomni się o tobie.

Z siekierką udaj się do pustelnika, aby ochoczo zaatakować osikę stojącą przed jego chatą. Przy odrąbywaniu drugiej gałęzi ostrze ześlizgnie się z trzonka i gdzieś poleci (AARGHHHH - wrzask zza kadru). Naostrz jedną ze zdobyczy przy pomocy sztyletu. Czas poinformować barda, że został wyeksmitowany. Ten pobiegnie jakoś naprawić sprawę, co ostatecznie zaowocuje chwilową nieobecnością małżonków w domu. Wychodząc z karczmy, zabierz żebrakowi kapeć, kiedy ten na chwilę go zdejmie. Teraz złóż wizytę bardowi. Sprzed lustra weź flakonik perfum. Następnie uwolnij ptaka z klatki, ale żeby sobie za dużo nie pomyślał, wyjdź na zewnątrz i zakomunikuj o jego obecności kotu (ustaliwszy wcześniej odpowiednią częstotliwość gwizdu). Wynikiem tego będzie zdobycie szlafmycy, przy pomocy której połączysz dwie gałęzie. Dopraw to jeszcze czosnkiem i wodą święconą, a następnie idź do wampira, aby zabawić się w kardiologa.

Zamiast całusów, uścisków i zaplaty w naturze dostaniesz brutalnie po krzyżu, co jest oryginalnym odstępstwem od kanonu. Przed podjęciem pościgu przeszukaj jeszcze trumnę jegomościa, który tak nagle zszedł. Niestety, dziewczę ktoś porwał, zostawiając na miejscu jedynie łuskę. Chcąc nie chcąc, musisz znowu wyciągnąć księżniczkę z opresji (nie aby ją ratować - nic z tych rzeczy, po prostu trzeba jej oddać). W mieście alchemik skończył wertować swój nowy nabytek, czas więc złożyć mu wizytę. Dowiesz się, że dostał od ciebie coś w rodzaju encyklopedii. Wyciągnij od niego fragment dotyczący miejscowej fauny. W ten sposób zidentyfikujesz właściciela łuski. Okaże się nim smok (niespodzianka, niespodzianka!). Wykorzystaj mistyczne zdolności pustelnika, aby zlokalizować kryjówkę obiektu naszych poszukiwań.

U smoka dalszą drogę zagradza rozległa pajęczyna. Spryskaj ją perfumami, a następnie uderz sztyletem w wystający obok kawałek skały. Druga przeszkoda, jaką napotkamy, nie będzie już tak prosta do obejścia. Będzie nią mianowicie rezydent jaskini. Udaj się na konsultacje do krasnoluda z karczmy. Ponieważ nie powie nam on niczego nowego, pozostaje już tylko stary dobry Arivald. Ten zaś zaprowadzi nas do Silmanionu.

W Silmanionie trzeba wykazać się zręcznością i skłonić ptaka do strącenia interesującej nas księgi. Z kupy kamieni weź jeden, przyłóż ptaszkowi, potem rzuć w księgę i znów walnij w ptaszynę. Nie jest to najłatwiejsze, bo kursor celu dygoce jak kościelny na widok czasopisma Wamp w spoconych łapkach ministranta. Arivald weźmie księgę i nauczy księcia czaru dającego krzepę trolla. Teraz przydałby się jakiś oręż. Wróć do miasta i daj skradziony żebrakowi bucior bogatemu kupcowi. Ten rozczuli się do łez i zaproponuje wstąpienie do tajemniczej Gildii - wpisowym będzie drogocenny kastet leżący w grobie pewnego paladyna. Udaj się tam - nie pękaj przed strachami, tylko uparcie przyj do drzwi. Widma znikną. Po wejściu złóż rycerzowi obietnicę na honor, że jego oręża użyjesz tylko w świętej misji niszczenia zła. No i dobrze. Weź kastet i przy jego pomocy przełóż dźwignię przy drzwiach. Droga wolna. Idź do smoka.

Przywal smokowi kastetem i użyj czaru trolla. No... dobra. Pogadaj z dziewczyną i po użyciu na sztylecie czaru z kartki zamień go w miecz, którym rozetniesz okowy dziewczyny. Okaże się, że bywała już tu i tam (w piekle też) i wie, jak tam wrócić. Przede wszystkim potrzebny ci obol - pewnie można go znaleźć na cmentarzu. Grabarz niestety jest zły na Galadora i nie bardzo ma ochotę z nim rozmawiać - ale użycie na nim talizmanu nekromanty ujawni jego marzenia. Jego fantazje (hmmm) dotyczą szczura - ale gdzie takowego znaleźć? Oczywiście w młynie. Zajrzyj do szczeliny - jest niestety za wąska dla Galadora, ale można namówić smuklejszą dziewczynę, by w nią wlazła (w decydującym momencie trzeba ją popchnąć). Niestety, jak to blondynka - nie może wyleźć. Potrzebna będzie lina - taka, na ten przykład, jaką opasują się mnisi, którzy są "opaśli". Wróć do karczmy w mieście, użyj czaru z kartki na mnichu i szybko weź jego pas.

Wróć do młyna i zrzuć linę dziewczynie. Niestety, z krzepą u naszego bohatera nie najlepiej. Do liny przywiąż trzonek od siekiery, a księżniczka sama sobie poradzi. Ze zdobycznym gryzoniem wracaj do grabarza. W drodze transakcji dostaniesz dwa obole. Teraz czas poszukać jakiegoś sposobu na przeniesienie się na tamten świat. Ponieważ w okolicy nie ma żadnych wieżowców, ruchliwych autostrad lub osiedli, na które można by wejść po dwunastej w nocy, trzeba znaleźć jakiś bardziej wykwintny sposób. W karczmie spotkasz zawoalowaną kobietę, która właśnie czeka na dostawczynię trucizny. Porozmawiaj z nią, a następnie spróbuj zabrać krasnoludowi kufel. Zanim wyjdziesz z nim, by dostać po mordzie, każ dziewczynie zabrać kufel.

U alchemika przebywa właśnie Geralt, który na stare lata zamiast dziarsko wywijać mieczem, musi kupować maść na hemoroidy. Jednakże wyczuje jeszcze magię amuletu i wymieni go z tobą na eliksir szybkości. Wróć do Silmaniony, a następnie przez resztki bramy udaj się na bagna. Zażyj eliksir, podbiegnij szybko do bajora i nabierz trochę jego zawartości do kufla. Tę miksturkę zaoferuj nieznajomej. Wymaga ona jakiejś demonstracji, oddaj więc kufel jego pierwotnemu właścicielowi. Tym sposobem zdobędziesz mieszek złota. Wyjdź przed karczmę, weź leżącą na ziemi woalkę. Zaproponuj dziewczynie, aby udawała w karczmie odbiorczynię, ta jednak odmówi współpracy. Cóż, mógł Kurt Russel w "Tango i Cash", możesz i ty. Z trucizną udaj się do młyna. Teraz wystarczy tylko zażyć trochę paskudztwa i lec maloniczo na pomóście, aby trafić do instytucji zwanej piekłem.

Na miejscu księżniczka się z tobą pożegna i postanowi działać na własną rękę. Ty zaś stoisz przed ponurym diabłem z wielgachną palą (bez skojarzeń proszę). Zażyj eliksiru, zamień swój sztylet na miecz przy pomocy czaru, a następnie zaatakuj strażnika. Droga wolna. W środku wejdź w napotkane drzwi. Znajdziesz się u klasyfikatora grzechów. Pozwiedzaj łagodniejsze kurorty i wyznaj mu, że byłeś poborcą podatkowym (chociaż "kontroler biletów w komunikacji miejskiej" lub "Cześć, nazywam się Bill Gates" zadziałałoby pewnikiem równie skutecznie). Kiedy znajdziesz się w komnacie, powoli dolicz do dziesięciu, a następnie złap za kamienny udziec leżący na stole. Po pojawieniu się za diabłem, przywal mu nowo nabytą bronią. Następnie zaciągnij go na teleport i zdmuchnij czarną świecę. Weź pozostawione różki. Wyjdź do głównego korytarza i przejdź w prawo. W celi znajdziesz księżniczkę, która bez twojego wsparcia od razu wpadła w tarapaty (a zgadnijcie za co - znowu ktoś obeŕwał po macho cojones). Dalej na prawo znajdziesz wejście do komnaty Lucyfera, jednakże strzegące go diabły nie chcą cię przepuścić. Na samym końcu korytarza znajdziesz kran z lawą. Zakręć go, zatkaj jednym z rożków, a następnie ponownie odkręć. Zabierz pozostałość niedoszłego korka i wejdź do otwartej tym sposobem sali tortur.

Zabierz powłokę z kukły. Jako że przepisy dotyczące ubrania roboczego piekielnego funkcjonariusza są stosunkowo sztywne, trzeba będzie przyodziewek przefarbować. Najpierw jednak dostosuj go bardziej do swojej postury, rozciągając na madejowym łożu. Wróć do teleportu. Wybierz się do komnaty grzechów lekkich, przy pomocy sztyletu wyciągnij węgielek z paleniska. Kiedy trochę ostygnie, weź go. Po powrocie zetnij czerwoną świecę. Teraz, podgrzewając węgielek płomykiem świecy, zanieś go do sali tortur i rozpal ogień pod kotłem ze smołą. W rozgrzanej smole przefarbuj powłokę, całość obrazu dopełniając różkami. Przed udaniem się do strażników nałóż nowy strój.

Chyba brak ci zdolności aktorskich, gdyż chłopaki nie chcą się nabrać. Zawiedziony takim obrotem spraw udaj się po poradę do więźniarki. No nie! Ona ma chyba jakąś obsesję na tym punkcie. Chociaż - każdy pomysł jest lepszy od niczego. No, to lej poniżej pasa (swoją drogą, to, moim zdaniem, najlepszy numer w całej grze). W celi okaże się, że czeka cię robota mięśniaka. I ty też, drogi graczu, trochę się namęczysz, molestując pracowicie klawisze. Ostatecznie trafisz do teleportu. Wróć do strażników i spróbuj jeszcze raz numeru z kostiumem. Tym razem poskutkuje i trafisz do Szefa. Aby zwrócić na siebie jego uwagę, musisz używać jak najkrótszych zwrotów. W końcu będziesz mógł mu wyłożyć swoją skargę na pracownika jego firmy.

I tak się ta przygoda skończyła. Chyba najgorzej na tym wszystkim wyszedł właściwy książę, który po powrocie do swojego ciała ze zdziwieniem odkrył, iż w wyniku rozległych obrażeń pewnych narządów został impotentem. ■

Wacki: Kosmiczna rozgrywka

Na początku swej epopei bohaterowie nasi udali się w pierwszy etap swej wielkiej wędrówki, swoyski najbardziey, którym to była nasza ukochana Rzeczpospolita Polska.

MALUCH
• EB idzie po rurkę do bloku (1)
• FJ zrywa kwiatek z balkonu (2)

KIOSK
• EB daje kwiat kioskarce (3)
• w tym czasie FJ zabiera lalkę (4)
• EB zjada banana i wyrzuca skórkę (5)
• FJ zabiera skórkę od banana (6)
• FJ zabiera trzy kufle przelewając ich zawartość z jednego do drugiego (7, 8, 9)
• FJ daje pełny kufel pijakowi (10)
• EB zabiera śpiącemu pijakowi agrafkę (11) i sznurek (12)
• sznurek + agrafka = agrafka na sznurku (13)
• FJ wtyka rurkę pijakowi (14)

PLAC ZABAW
• FJ wyciąga drut z ziemi (15)
• EB zrywa krzak scyzorykiem (16)
• FJ zabawia dziewczynkę (17)
• w tym czasie EB przy pomocy agrafki na sznurku zabiera obudowę ACME (18)
• FJ daje lalkę małej (19)

KLATKA
• FJ rzuca skórkę od banana pod deskorolkę (20)
• FJ zabiera cukierka (21)

MALUCH
• EB daje krzak baranowi (22)
• baran przeżuwa - w tym czasie FJ zwija kłębek (23)

KLATKA
• FJ rzuca kłębek na deskorolkę (24)
• EB skacze na deskorolkę (25)
• FJ wspina się po skarpecie (26) - zabiera dętkę i klamerkę

KIOSK
• FJ zakłada klamrę na nos pijaka (27)
• FJ zakłada dętkę na koniec rurki (28)
• FJ zabiera napełnioną dętkę (29)

PLAC
• FJ rzuca cukierek do dzieciaka na huśtawce (30)
• FJ odcina oponę (31)
• opona + napełniona dętka = koło (32)

MALUCH
• EB montuje koło (33)
• FJ przywiązuje drut do słupa (34)
• EB wsiada do samochodu (35)
• FJ podłącza drut do akumulatora (36)

I oto szczęśliwy koniec części pierwszej epopei naszych zbawców, a poniżej:

Etap drugi, czyli zamorska epoeya w kraju wszelakiej szczęśliwości - Amerika.

FOTO
• EB zabiera z kosza papierek od gumy (1) i zapalniczkę (2)
• FJ odkleja zużytą gumę od ławki (3)
• zużyta guma + papierek od gumy = guma do żucia (4)

WARTOWNIK
• FJ daje gumę strażnikowi i dostaje gumę (5)
• FJ wyciąga korbę z płotu (6)

FOTO
• FJ wkłada guzik w slot i machina robi im dwa zdjęcia (7)

PLAC
• FJ zabiera wiadro (8)
• EB scyzorykiem wydłubuje kamień ze schodów (9)

ZAPLECZE
• EB rzuca kamieniem i zrzuca lejek (10)
• EB zabiera lejek (11) i kamień (12)
• EB rzuca kamieniem i zrzuca przepustkę (13)
• EB bierze przepustkę (14)

STACJA BENZYNOWA
• FJ napełnia wiadro benzyną (15)

GARAŻ
• FJ wkłada lejek w agregat (16)
• EB nalewa benzynę z wiadra (17)
• EB wkłada korbę w agregat (18)
• FJ kręci korbą trzy razy (19, 20, 21)
• EB zabiera minę (22) i plecak (23)

STACJA BENZYNOWA
• FJ napełnia plecak gazem (24)
• FJ napełnia wiadro benzyną (25)
• zapalniczka + wiadro z benzyną = pełna zapalniczka (26)

ZAPLECZE
• FJ podrzuca minę naukowcowi (27)
• FJ zabiera przepustkę (28)
• scyzorykiem odrywamy zdjęcia od przepustek (29, 30)
• wklejamy własne zdjęcia do przepustek (31, 32)

GARAŻ
• FJ używa przepustek na iskrach z agregatu (33, 34)

KORYTARZ LABORATORIUM
• EB gada z babką (35)
• w tym czasie FJ zabiera kubek (36)
• FJ używa przepustki na drzwiach (37)
• EB wchodzi do damskiego kibla (38)

LABORATORIUM
• EB wstawia pojemnik do machiny (39)
• FJ wystukuje kod na klawiaturze (40)
• FJ przesuwa wajchę (41)
• EB przesuwa 2x wajchę (42, 43)
• EB przesuwa wajchę (44)
• FJ przesuwa wajchę (45)
• EB przesuwa 3x wajchę (46, 47, 48)
• EB otwiera machinę i zabiera pojemnik z atomami (49)

PLAC
• FJ zakłada plecak EB-kowi (50)
• FJ przypina się do plecaka (51)
• FJ podpala plecak zapalniczką (52)

W taki oto sposób bohaterowie nasi dotarli do końca części drugiej, a przed nimi jeszcze tylko:

Etap trzeci, w którym to udali się oni w wielce kształcącą podróż po czarnym lądzie - Afryce.

WEJŚCIE DO KOPALNI
• EB zrywa roślinkę (1)

WEJŚCIE DO WARSZTATU
• FJ scyzorykiem otwiera kłódkę (2)
• EB kopie drzwi (3)
• FJ scyzorykiem odcina kawałek drutu (4)
• FJ scyzorykiem odcina kawałek gałęzi (5)

WARSZTAT
• EB bierze plaster (6), dwa słoiki (7, 8), dwie torebki z nasionami (9, 10), głowę Lenina (11)
• FJ bierze rękawice (12), słoik (13), nasionka (14)

WARTOWNIK
• EB sadzi roślinkę przed wartownikiem (15)
• podpala roślinkę okularami (16)
• przykleja ręce wartownika plastrem (17)
• FJ zabiera sznurek (18) i zapalniczkę (19)
• EB wykopuje dziurę w "blaszaku" (20), wyciąga dynamit (21)
• scyzoryk + sznurek = kawałki sznurka (22)
• kawałki sznurka + dynamit = laski dynamitu (23)

WARSZTAT
• EB napełnia zapalniczkę z beczki (24)

KOPALNIA
• FJ 4x wkłada dynamit (25, 26, 27, 28)
• EB 4x podpala lont i wychodzi za każdym razem (29, 30, 31, 32)
• FJ łapie wodę do dwóch słoików (33, 34)
• FJ zabiera dziewięć diamentów (35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43)

BATERIA SŁONECZNA
• EB uzupełnia brakujący kabel do baterii słonecznej (44)

WEJŚCIE DO WARSZTATU
• FJ otwiera skrzynkę (45)
• FJ grzebie scyzorykiem (46)

WARSZTAT
• FJ kładzie cztery pokruszone diamenty na prasie (47, 48, 49, 50)
• FJ zamyka i otwiera prasę (51, 52)
• FJ kładzie słoik na prasie (53)
• EB wdmuchuje pył do słoika (54)
• FJ bierze słoik (55)
• FJ otwiera scyzorykiem klapę w zaokrąglarce (56)
• FJ wrzuca całe diamenty do zaokrąglarki (57, 58, 59, 60, 61)
• FJ wsypuje pył (62), zamyka klapę (63) i przyklepuje głowę Lenia (64)
• FJ przekręca wajchę (65)
• FJ otwiera klapę scyzorykiem (66)
• FJ wyciąga za pomocą rękawic zaokrąglone diamenty (67)

WEJŚCIE DO WARSZTATU
• FJ zasiewa niebieskie nasionka (68)
• FJ polewa ziemię wodą (69)
• EB podświetla okularami FJ-a (70)
• EB zabiera marchewkę (71)
• kij + sznurek = kij ze sznurkiem (72)
• kij ze sznurkiem + marchewka = marchewka na sznurku i kijku (73)

BATERIA
• EB i FJ wskakują na osła (74)
• FJ polewa osła wodą ze słoika (75)
• EB pokazuje marchew (76)

Po szczęśliwym zakończeniu męczących kanikuł wśród czarnego ludu udają się nasi w ostatni etap swej podróży:

Etap czwarty, ostatnim także zwany, w którym to Franc i Edek udają się do kraju kangurów, a przynajmniej w jego pobliże - Oceania.

LĄDOWISKO
• EB bierze futrzaka (1) i kładzie go pod jajem (2)
• FJ rusza gałęzią trzy razy (3, 4, 5)
• EB zabiera jajo (6)
• FJ zabiera zwłoki robaka (7)

BRZEG
• EB bierze kamień (8)
• EB przywiązuje kamień do środkowej liany (9)
• FJ rzuca lianę (10)

KOCIOŁ
• EB bierze polano (11), lusterko (12)

CHATA
• EB bierze miech (13)
• FJ bierze przepis (14), czyta go (15)
• FJ bierze klucz francuski (16), naczynie (17), pudełko ze środkowej półki (18)
• EB lusterkiem smaży pająka (19) i zabiera pajęczynę (20)
• FJ kluczem wali w rurę (21) i napełnia naczynie wodą (22)

KOCIOŁ
• EB miechem wyciąga monetę z czaszki (23)
• FJ daje monetę strażnikowi (24)

KRAM
• EB bierze konar (25)

PRZYSTAŃ
• FJ nabiera na konar kraba z wiadra (26)
• EB szczypie wędkarza krabem w... (27)
• FJ zabiera wędkę (28)
• FJ kręci wyciągarką, EB zabiera rybę-młota (29)

KRAM
• EB wędką oplata babę (30)
• FJ zabiera żyłkę (31) i podkowę (32)
• żyłka + wędka = wędka z żyłką (33)
• EB młotem rozwala pudło (34) i zabiera petardy (35)

BRZEG
• FJ wędką łowi rybę (36)

KOCIOŁ
• FJ podkłada rybę na drodze tancerzy (37)
• EJ prowokuje tancerzy (38)

PRZYSTAŃ
• FB używa podkowy na iskrach z wyciągarki - powstaje magnes (39)

KOCIOŁ
• FJ zabiera robala (40)

CHATA
• FJ wrzuca do kociołka dwa robaki (41, 42), polano (43), pudełko (44), pajęczynę (45), wodę z naczynia (46)
• FJ rozgrzewa kociołek za pomocą lusterka (47), napełnia naczynie płynem z kociołka (48)
• naczynie z płynem + petardy = duże petardy (49)
• naczynie z płynem + magnes = duży magnes (50)

BRZEG
• wędka + magnes = magnes na wędce (51)
• FJ wędką wyciąga z wody metalowego małża do ACME (52)

KOCIOŁ
• FJ podkłada petardy pod kocioł (53)
• EB podpala lusterkiem petardy (54)
• FJ i EB wchodzą do kotła (55)

I taką oto sposobyją herosi nasi dotarli szczęśliwie do końca swej epopei, ratując przy okazji swoje legowiska i na trwale zapisując się w pamięci jeśli nie współplemieńców, to na pewno zielonych jednooczych cyklopów. A ja z nimi byłem, wszędzie lazilem, przygody opisałem i z jednookim odleciałem - albo tak mi się wydawało.

PS: Jeśli macie problemy z odszyfrowaniem inicjałów, to klucz poniżej podaję:
EB - Edek Baryłka (ten gruby)
FJ - Franc Jakiśtam (ten chudy) ■

Instrukcja:
Earth 2140

Solucje:
Aliens vs. Predator
Homeworld
Outcast
Starfleet Commander
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Prince of Persia 3D

Poradniki:
NHL 2000
Might & Magic VII
Pizza Sindicate
Wytrychy
Budka suflera

Tipsy

www.silvershark.com.pl

Uwaga, konkurs

Ogłaszamy konkurs dla szkół i uczniów. Szkoły mogą wygrać:

- Komputer multimedialny
- Drukarkę
- Skaner
- 200 rocznych prenumerat PC Shareware

Pytania konkursowe:

1. Z ilu bajtów składa się jeden kilobajt?
2. Jak nazywa się powszechnie dostępna, globalna sieć komputerowa, łącząca tysiące mniejszych sieci na całym świecie?
3. Do czego służy modem?
4. Jak nazywał się pierwszy komputer zbudowany w latach czterdziestych naszego wieku w USA?
5. Co oznacza skrót VGA?
6. Jak nazywa się twórca Pascala - popularnego języka programowania?
7. Ile liczb można wyrazić za pomocą ośmiu bitów?

Odpowiedzi przysyłajcie na adres:
PC Shareware
Silver Shark Sp. z o.o.
Ul. Dembowskiego 57/61,
51-667 Wrocław
z dopiskiem: "Konkurs dla szkół"
do: 1 marca 2000

Jaka jest idea konkursu?

W waszej szkole na pewno odbywają się zajęcia z informatyki lub istnieje kółko informatyczne. W ich ramach zbierzcie się w grupy, odpowiedzcie na poniższe pytania i wyślijcie do nas odpowiedzi (występując jako grupa!). W ten sposób możecie zdobyć dla swojej szkoły atrakcyjne nagrody. Poza tym, członkowie zwycięskich zespołów również zostaną wyróżnieni indywidualnie i otrzymają dodatkowe nagrody (podkładki pod myszki, koszulki i czapeczki z logo CD Action, długopisy itd.)

PC SHAREWARE

Szczegóły w najnowszym NUMERZE

Atlantis

Dobra, duża, tania

Firma Cryo zasłynęła szeroko i daleko z bardzo dobrych gier przygodowych, a jednym z milowych kamieni na drodze do sławy była gra Atlantis. Typowa przygodówka, wprowadzała gracza w tajemniczy świat Atlantydy i urzekała swoją grafiką oraz doskonale dopasowaną do nastroju muzyką. Została bardzo dobrze spolszczona - obecnie można ją kupić za 39,90 (za 4 CD!!!).

EL GENERAL MAGNIFICO

Ogromnie mi się podoba pomysł, żeby wznawiać stare (choć może nie za bardzo stare - trzy lata to jeszcze niewiele) gry. Rzecz w tym, że podobnie jak z klasyką w literaturze - to znaczy książkami, które w znaczący sposób przyczyniły się do rozwoju duchowego ludzkości - i te dzieła można w zasadzie nabyć niemal w każdej chwili, bo są "still on print", jak mówią Anglosasi, sprawa ma się z grami komputerowymi. Ktoś może się oburzyć na to porównanie - w końcu, powie Purysta, że nie da się porównać wpływu jaki na ludzkość wywarły Iliada i Odyseja z wpływem gier komputerowych. Takie porównania to bezczelność i chamstwo! Nie byłbym tego taki pewien - Iliadą i Odyseją nasi przodkowie zachwycali się trzy tysiące lat... a gry komputerowe pojawiły się nieco ponad dziesięć lat temu... ale poczekajmy aż..., jak mówiła Jokasta, patrząc na bawiącego się w piasku Edypka. Tak czy kwak, uważam, ze są gry, które również powinny być stale wydawane - i choć można by nad tym kanonem dyskutować, Atlantis niewątpliwie jest jedną z nich.

Swoją drogą proponuję czytelnikom przysyłanie propozycji do listy gier wszech czasów. Gdyby od was to zależało, jakie gry chcielibyście widzieć w ciągłej sprzedaży na półkach sklepów? Zwracam uwagę na fakt, że wiele gier znamy tylko z wersji pirackich, jako że jeszcze - powiedzmy - cztery lata temu - legalnie w Polsce można było kupić gry, do wyliczenia których starczyłoby palców jednej ręki. A pirackie wersje... często były to wersje paskudnie pocięte, bez muzyki, filmów, itd., wieszające system częściej niż sędzia Bean wieszał przestępców w Teksasie i oblepione wirusami. Uruchamianie takiej gry zawsze łączyło się z ryzykiem - pójdzie, nie pójdzie... Zawiesi się czy nie... Pomyślcie - z tym pytaniem zwracam się zwłaszcza do graczy o nieco dłuższym stażu - czy nie byłoby warto odświeżyć nieco stare gry i uruchomić ich sprzedaż. Oczywiście, w wielu wypadkach trzeba byłoby je nieco unowocześnić - niektóre ze starszych gier z pewnością pogubiłyby się na niezmierzonych przestrzeniach 128 MB pamięci RAM, skoro były obliczane na skromny 1Mb i kropa. Ale myślę, że rzecz jest do zrobienia. Napiszcie, co sądzicie o tym pomyśle.

Wracając do omawianej gry - Atlantis jest bardzo dobrą przygodówką, o prostym interfejsie, ale o dość zawiłej akcji. W trakcie gry zwiedzisz samą Atlantydę, tropikalną wyspę Karbonec, lodowe pustkowia Szpicbergenu, oceaniczą wysepkę przypominającą Wyspę Wielkanocną, tajemnicze sanktuarium Atlantów i Labirynt, w którym będziesz się musiał zmierzyć z Minotaurem. Gra obfituje w rozmaite zagadki logiczne, a nawet dwie gry planszowe - i to wcale nie takie proste. Nie da się ukryć, że przed graczem staje nie lada wyzwanie. Aby ocalić od zguby prawowitą władczynię Atlantydy, gracz będzie musiał skakać, rzucać nożem, pilotować niebiański statek, uciekać przed rozjuszonym białym niedźwiedziem, brać udział w wyścigu krabów, penetrować zawiły pałac Atlantów i upolować niezwykłego Białego Odyńca. Wszystko to na czterech kompaktach - wychodzi po 10 Pln za jeden kompakt. Znakomita okazja, by uzupełnić kolekcję gier - kilkanaście godziny gry i zajmującej zabawy. Nie wiem jak wy, ale ja bym się nie wahał. Nie popędzę do sklepu jedynie dlatego, że kupiłem tę grę dwa lata temu - za jedyne 150 zł. Ha!

Simon Sorcerer 2 PL

Dobra, duża, tania

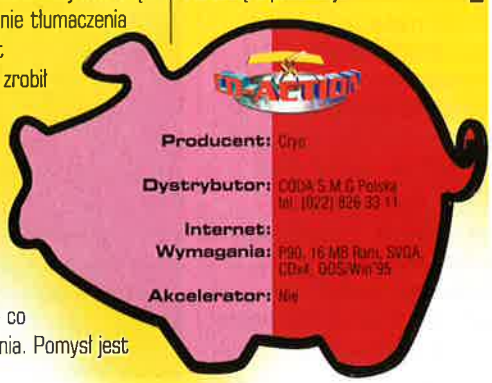
Kiedy niedawno dostałem w łapy grę Simon Sorcerer 2, mocno się zdumiałem, bo gra jako taka ma już kilka lat. Zdumienie szybko mi jednak minęło, przeradzając się w podziw. Ale po kolei - jak powiedziała babcia kozakom Budionnego.

EL GENERAL MAGNIFICO

Jakieś 5 lat temu, nieznana nikomu bliżej firma Adventure Soft wypuściła na rynek grę Simon Sorcerer. Rzecz godna odnotowania - gra miała przestrzeń rozległą niczym rosyjskie stepy, a mieściła się na trzech zaledwie małych dyskietkach (3x 1,44 MB!). Dziś to rzecz nie do uwierzenia! Treścią gry były przygody młodzieńca o imieniu Simon, który wbrew swej woli został wciągnięty do innego świata, ale Boże broń, nie zamierza go zbawiać, naprawiać czy dać mu choćby nauczkę - chce po prostu odnaleźć swego psa. Niestety, złe losy sprzęgają się przeciwko niemu i Simon musi stawić czoła groźnemu przeciwnikowi:

czarodziejowi o dźwięcznym imieniu Sordid (znaczenie tego słowa po polsku najtrafniej byłoby oddało określenie "Wrzód na d..."). W trakcie gry Simonowi trzeba było wykonać najprzeróżniejsze zadania, miała bowiem konstrukcję szkatułkową (trochę tak jak te rosyjskie zabawki - baba w babie). Aby zdobyć posoch czarodzieja, trzeba dostać się do Wieży, a do tego trzeba pomóc cierpiącej Księżniczce, która musi wrócić do swej postaci, po to by... i tak dalej. Zadania piętrzyły się jedno na drugim, gracz jednak znakomicie się bawił, gra bowiem miała bardzo ładną, cieszącą oko grafikę i niezwykle dowcipne teksty, cała zaś skrzyła się przednim humorem. Po chyba dwu latach ukazała się dalsza część gry - Simon Sorcerer 2, mająca bodaj podtytuł "Lew, Czarodziej i Stara Szafa" (znawców odsyłam do słynnego już (co prawda według mnie kiepskiego nad wyraz) cyklu o Narni, autorstwa C.S.Levisa). Gra była kontynuacją pierwszej - nie do końca zniszczony Sordid podjął próbę rewanżu i znów ściągnął Simona na swój teren. Co dalej, możesz się sam dowiedzieć, grę bowiem spolszczono.

Bez fanfar i wielkich dzwonów Adrian Chmielarz (któremu gracze zawdzięczają znakomitą polską grę przygodową "Książę i Tchórz") oraz firma CODA S.M.G. spolszczyli grę całkowicie i bez reszty, przybliżając w ten sposób graczom jedną z najlepszych przygodówek, w jakie zdarzyło mi się grać. Za opracowanie tłumaczenia odpowiedzialny jest A.Chmielarz, który zrobił to bardzo dobrze, że nie stracił ani grama z kilku ton zawartego w grze humoru. Dialogi mówione również podano bardzo dobrze i wyraźnie - co nie jest bez znaczenia. Pomysł jest znakomity: prezentacja polskim graczom gry wprawdzie nie najnowszej, ale znakomitej. Rzecz tym godniejsza uwagi, że - jak zapewnia mnie Szef (żyj wiecznie, erpatre!) - gra ma kosztować grosze... No, może nie grosze, ale naprawdę niewiele złotych (poniżej 30). Wypada pogratulować tym, którzy zechcieli się przy tym nabiedzić i westchnąć - hej! Gdybyż ktoś chciał wykonać podobną robotę przy - np. "Monkey Island"! Gorąco polecam grę wszystkim wielbicielom przygodówek - dostaną to, co tygrysy lubią najbardziej - grę w niezłej oprawie graficznej, pełną dowcipów i zagadek, trudnych, łatwych i (niekiedy) tak zakręconych, że można by nimi otwierać butelki. Osobliwie polecam ją Łukaszowi Korabiowi z Krasnego, Maćkowi Gałowiczowi z Krosna, Arkowi Pytlowi z Piekar Śląskich i tajemniczemu Tirilowi z ulicy Zygmuntowskiej w Gliwicach, którzy swoimi listami przekonali mnie, że w dzikiej i niezbadanej Krainie Przygodówek mogliby śmiało zostać Przewodnikami. Howgh! Przy okazji - grzechy przygodówek wytknąłem dlatego, że uwielbiam ten gatunek... i trochę z przekory. ■



D-ACTION
Styczeń
2000
Będziemy w kioskach już od
21-go grudnia.
przed Świętami!
Zanim zasiądziesz do Wigilijnego stołu nie zapomnij kupić styczniowego CDA
D-ACTION

Jak skonfigurować i używać mIRC?

KONFIGURACJA I mIRC HOW TO ;)

Chcesz wiedzieć co to jest IRC? A może dręczy cię to, że masz słaby sprzęt i gry ci nie działają? IRC, co prawda nie przyspieszy twego sprzętu, ale sprawi, że zapomnisz o grach (i o rachunkach za telefon, niestety ;)).

D4RKMAN
(PIOTREK SAPIEŻYŃSKI)

IRC to po prostu internetowe pogawędki na żywo. Korzysta z niego masa osób, a dziwić się temu nie można. Pierwszy krok to ściągnięcie mIRC'a z internetu (albo z kompaktu gazety XXXX :)). Jest pod adresem http://insomino.com/14-20teens/get.html (pamiętaj, aby ściągnąć wersję 32 bitową!). Gdy już będziesz miał mIRC'a na twardzielu, uruchom go (a to ci dopiero wskazówka :)). Jeżeli pokaże ci się okienko ze zdjęciem autora zamknij je. Z menu File wybierz Setup. W polu Full Name wpisz swoje imię i nazwisko (nie musi być prawdziwe), w polu E-mail Address wpisz cokolwiek, co zawiera @ (byle nie twój mail, bo mogą ci zapchać skrzynkę, różni to ludzie na IRC'u siedzą, więc odrobina ostrożności nie zaszkodzi), w pole Nickname wpisz swój nick (ksywę) pod jakim chcesz być znany na IRC'u. W pole Alternative wpisz nick jaki ma być wyświetlany, gdy twój jest już w użyciu. Teraz naciśnij przycisk Add. W pole Description wpisz cokolwiek, w pole IRC server wpisz np. warszawa.irc.pl (możesz też wpisać lublin.irc.pl, poznan.irc.pl lub warszawa.polnet.org - ale o nim później). Pole Port(s) zostaw tak jak jest, a w group i password nie wpisuj nic. Naciśnij Add.

Teraz wybierz zakładkę Options i zaznacz polę Retry. Wpisz w Retry liczbę 20, a w Delay 100. Zaznacz też: Pop up setup dialog on startup. W pole Defalut Port wpisz 6667 (wpisuj śmiało, to nie ma nic wspólnego z satanizmem ;)). Teraz przejdź do zakładki Ident (nie wiesz, co to jest zakładka? To poczytaj podręcznik Windows zanim zaczniesz czytać ten tekst. Co? nie masz podręcznika? Nieładnie kupować u pirata ;)). No dobra, jak już przeszedłeś do zakładki Ident, to w pole User ID wpisz swój nick, a w pole System wpisz UNIX (dobrze mówię: nie Winblows tylko UNIX). Zakładkę Firewall możesz sobie darować. Wróć do zakładki IRC Servers. W ramce wybiesz sobie serwer i odlatuj ;). Aby połączyć się z IRC naciśnij Connect to IRC Server

HURRA, PODŁĄCZYŁEM SIĘ!

Ale co dalej? Gdzie są wszyscy? Czyżby poszli mordować gumowe kurczaki? (hi Jedi:)) Nie. Nie poszli. Aby z kimś pogadać trzeba wejść na jakiś kanał. Aby to zrobić (nie, nie zamordować kurczaka, wejść na kanał) trzeba w okienku Status wpisać np. /j #cdaction (aby wejść na kanał #cdaction). Na końcu textu wypiszę parę ciekawych kanałów. No i proszę teraz możesz gadać do (prawie) do woli (rachunki za telefon!!! :( ).

A TERAZ TROCHĘ O UŻYWANIU mIRC

No dobra, fajnie się gada, ale inni umieją pisać w różnych kolorach (np różowym - ble), zmieniać temat, pisać "po cichu" i wiedzą np. na jakich jestem kanałach. Jak to wszystko zrobić? To proste. Chcesz robić kolorowe napisy? To naciśnij Ctrl+k i wybierz sobie kolor. UWAGA! Na IRCu niezbyt lubiane są kolorowe napisy! Nie nadużywaj ich!

Chcesz zmienić temat (czyli topic - czyli coś, co jest jakby mottem danego kanału)? Tu zaczynają się schody :(. Większość operatorów (takie ludzie :) albo boty (takie maszynki), co rządzą kanałem) robi na kanale +t co oznacza, że tylko operator może zmieniać temat. Ale jeżeli przy nazwie kanału nie jest napisane [+t] to znaczy, że każdy może to robić. Aby zmienić temat należy kliknąć prawym klawiszem myszy tam, gdzie się pojawiają napisy i w pole Topic wpisać swój temat. I już. Chcesz pogadać z kimś "po cichu" tak, żeby tylko ten ktoś widział co piszesz? To kliknij dwa razy na jego nick w tabelce po prawej stronie okna albo kliknij na xywce i wybierz "query" z odpowiedniego menu (znajdź je sam, żadna sztuka). Chcesz wiedzieć coś o osobie, z którą gadasz? Kliknij na nią prawym przyciskiem myszy i wybierz Whois. Tam można znaleźć na jakich jest kanałach, jakiego serwera używa, jak się nazywa itp.
Żeby stworzyć nowy kanał wpisujesz /j #nazwa_twego_kanalu, czyli tak, jakby ten kanał już istniał.

I JESZCZE PARĘ PRZYDATNYCH KOMEND

Poniżej przedstawiam komendy, które mogą ci się przydać:

/server - zmienia serwer, z którym jesteś połączony np. /server warszawa.irc.pl

/part #kanał text - dzięki temu poleceniu możesz opuścić podany kanał z textem pożegnalnym ;) Swój text wpisujesz w miejsce słowa text np. /part #cdaction ide spac ;)

/quit text - tą komendą opuszczasz irc. Możesz wpisać text pożegnalny w miejsce słowa text, np. /quit rachunki!!!!!

/me text - tę komendę wpisujesz na kanale, żeby powiedzieć coś o sobie ;) np. /me zrywa kwiatki Jeśli to napiszesz, to inni zobaczą na fioletowo napis (przypuśćmy, że twój nick to Wojtek): ***Wojtek zrywa kwiatki.

Coś dla opów:

Jeśli chcesz kogoś wykopać z kanału, klikasz na delikwenta prawym przyciskiem myszy i z menu wybierasz Control, a potem kick albo kick (why), żeby wytłumaczyć dlaczego został wykopany hehe ;). Jeśli chcesz kogoś wykopać i zabronić mu wstępu na kanał kliknij na gościa prawym przyciskiem myszy, potem Control i ban, kick. I już taki facet nie wejdzie na kanał. Aby cofnąć ban należy postępować tak, jak przy zmienianiu tematu i kliknąć na Unban.

TROCHĘ O POLNECIE

Polnet jest to nowa sieć alternatywna do IRCNetu. Łączysz się na serwer bez restrykcji (tzn. bez ograniczeń). Tyle, że Polnet ma niewielu użytkowników i potrzebuje reklamy. Także apeluję abyście łączyli się czasami przez serwer warszawa.polnet.org, bo tam lepiej.

ALIASY

Tak, to jest fajna zabawa. To jest taki bajer, że wpisujesz /muu, a pokazuje się na ekranie wywód o krowach ;). Alisy konfiguruje się następująco: Z menu Tools wybiesz Aliases... . Pokaże się lista skonfigurowanych aliasów. Teraz przejdź na sam dół i wpisz nazwę twojej komendy, np. /muu, potem komendę, która ma być wykonana np. /say aby coś powiedzieć. Przykład / muu /say Krowa to zwierzę hodowlane, dające mleko, w czarno-białe łaty (krowa, rzecz jasna, nie mleko ;)). I teraz gdy wpiszesz /muu, inni zobaczą Twój wywód. Są również tzw. skrypty, ale o nich pisać nie będę. Popytajcie na IRCu.

EPILOG ;)

Może kiedyś będzie mi się chciało i będę miał natchnienie ;) i napiszę o innych rzeczach w mIRC. Pamiętajcie o tym, żeby z IRC'em nie przesadzać, bo uzależnia :), a poza tym TPSA przysyła pod koniec miesiąca liściki i to wcale nie są pozdrowienia z wakacji ;). Polecam ściągnęcie sobie z Netu licznika impulsów. Teraz on, a nie rodzic będzie liczył pieniądze spędzone przed monitorem :).

A teraz kanały, na które warto wchodzić: #cdaction, #kawaii-pl, #belchatow, #warszawa, #walbrzych, #gadanie, #mlodziez, #flirtpl, itp., itd. Do zobaczenia na IRC! Pa, pa, pa.
pa, pa, pa.

Ps. pozdrowienia dla wszystkich ludzi i botów :) z #cdaction ■

Uwaga: Ten text traktuje o programie mIRC w wersji 5.41 (32 bit)

Jak grać w Q2 przez kabelek w Windows

Oto skrócony poradnik dla tych, "którzy pierwszy raz" zamierzają zagrać w Q2 w sieci. Nie jest to jednak tekst dla 100% początkujących, ponieważ zakładam, że umiecie już włączyć komputer do sieci (zasilającej) i macie choćby minimalne pojęcie o tym, co to jest "granie przez sieć" - ale nie zasilającą :).

X3NiT4

Trzeba mieć kabel do połączenia dwóch kompów, może to być kabel LPT lub COM. Mam nadzieję, że wiecie, gdzie go podłączyć w kompie :). Łączymy dwa kompy tym kablem (LPT/COM) i uruchamiamy je. Teraz wejść trzeba do Windowsa i tam doinstalować parę rzeczy w Panelu Sterowania - klikamy na Sieć:

- Protokół zgodny z IPX/SPX
- Klient sieci Microsoft Networks

Potem trzeba będzie wybrać w Logowaniu do sieci podstawowej: Klient sieci Microsoft Networks. Jeżeli będziecie chcieli przesyłać również pliki, a nie tylko grać, to trzeba jeszcze doinstalować Udostępnianie plikow i drukarek. Tam zaznaczyć, że chcecie mieć możliwość udostępniania innym moich plików. Na pytanie czy przeładować system wybierz "nie", bo tak będzie ekonomiczniej, gdyż trzeba będzie jeszcze coś doinstalować. W Panelu Sterowania wybieramy Dodaj/Usuń programy, następnie wybieramy zakładkę Instalator Systemu Windows, potem wybieramy Komunikacja, klikamy na Szczegóły. Tam zaznaczamy bezpośrednie połączenie kablowe. To wszystko, jeżeli chodzi o intalację softu. Teraz można spokojnie przeładować Windowsa.

Gdy chcecie przesyłać pliki między komputerami, trzeba się zalogować (nie klikać na anuluj!). Potem ładujemy się do Start -> Programy -> Akcesoria -> Komunikacja i wybieramy bezpośrednie połączenie kablowe (W'98) (w W'95 bezpośrednie połączenie kablowe znajdzecie po prostu w Akcesoriach). Jeden komputer musi być jako host, a drugi gość. W przypadku host dalej spyta: Wybierz port, który ma być używany; wybieramy ten, przez który kompy są połączone. Aha, jeszcze jedno: pliki może pobierać tylko gość z komputera host, nie na odwrót!

Teraz trzeba postawić serwer quake 2 u hosta, w tym celu wybieramy multiplayer (menu w Quake 2 :), a tam start, po wcześniejszym ustawieniu parametrów gry. U gościa natomiast trzeba (także po uruchomieniu Quake 2) w menu multiplayer wybrać "join network serwer". Tam powinna się pokazać nazwa serwera hosta; wybieramy ją i już. Gra może się zacząć. Miłego fragowania!

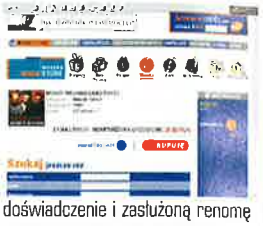
Aha, opisana metoda powinna działać także w wypadku Q3. ■

Warto zobaczyć

Pełna wersja Windows 2000
Adres: http://win2k.betaos.com

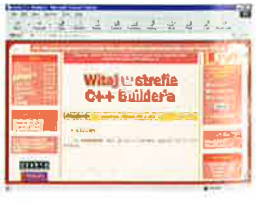
Nowy system operacyjny Microsoftu pojawi się w sklepach w okolicach lutego 2000 roku (według zapowiedzi producenta), ale już teraz możecie zobaczyć, jak będzie wyglądało to cudo. W dodatku nie musicie wydawać pieniędzy - połączcie się tylko z adresem http://win2k.betaos.com/, pod którym znajduje się, wykonana w technologii Macromedia Flash, prezentacja ilustrująca wygląd i sposób działania interfejsu W2K. Autorem pomysłu jest młody projektant WWW z Argentyny, który wykonał imponującą pracę. System on-line do złudzenia przypomina rzeczywisty - nawet ekran bootowania i konsola identyfikacji użytkownika zostały wiernie odtworzone. Warto popatrzeć, co nas czeka w przyszłym roku.

Na zakupy do internetu
Adres: http://sklep.empik.com



Sieciowa wersja EMPiKU Megastore ruszyła pełną parą. Teraz nie musisz już wychodzić z domu, by kupić płytę, książkę, kasetę wideo, DVD, grę czy sprzęt i akcesoria fotograficzne. Z ofertą ponad 100 tys. artykułów, EMPiK.com jest prawdopodobnie największym sklepem internetowym w Polsce, a biorąc pod uwagę wieloletnie doświadczenie i zasłużoną renomę - jednym z najlepszych. Bardzo atrakcyjne są warunki dostawy - możesz sam odebrać zamówione towary w najbliższym sklepie Megastore - nie poniesiesz wówczas dodatkowych kosztów pocztowych, podobnie, gdy wartość zamówienia przekroczy 150 zł - koszty przesyłki pokryje EMPiK. Na stronach dostępny jest sprawny mechanizm wyszukiwawczy, ułatwiający przeglądanie oferty sklepu. Zakupy w sieci stały sie więc naprawdę łatwe i niekoniecznie droższe niż w "normalnym" sklepie.

Programiści łączcie się!
Adres: http://www.cbuilder.lm.pl/msstrefa.html



Borland C++ Builder jest bardzo dobrym środowiskiem, przeznaczonym do szybkiego projektowania aplikacji dla Windows. Niestety, dotychczas w polskim internecie nie było zbyt wielu zasobów, z których mogliby korzystać programiści, posługujący się tym narzędziem. Sytuacja zmieniła się zasadniczo, gdy Maciej Frankiewicz postanowił otworzyć Strefę C++ Buildera. W jego serwisie znajdziecie mnóstwo poradników, przykładowych programów, gotowych komponentów i innych materiałów pomocnych w pracy ze środowiskiem Borlanda.

FPP Zone
Adres: http://www.silvershark.com.pl/fpp/

Na naszym serwerze wystartował ostatnio nowy serwis poświęcony grom FPP. Jeżeli jesteś miłośnikiem tego typu rozrywki, wstąp koniecznie i zobacz, co słychać w świecie shooterów 3D. Mnóstwo świeżych informacji, screennów, linki do innych stron - to tylko niektóre atrakcje FPP Zone. Warto ten adres dodać do Bookmarków (Ulubionych) i odwiedzać go regularnie.

Adres niecenzuralny, ale...
Adres: http://www.dupa.com/

Od jakiegoś czasu trwał konkurs na zagospodarowanie kontrowersyjnego adresu, i wreszcie stało się... Od niedawna, w tym miejscu sieci zaczął funkcjonować równie kontrowersyjny magazyn Probierz Trzeźwości. Być może formuła pisma jest nieco zbyt agresywna, nie brakuje w nim też wulgaryzmów i kontrowersyjnych opinii, ale trudno się nie zgodzić z wieloma prezentowanymi na łamach Probierza... poglądami. W każdym razie, jest to periodyk jakiego w naszym zakątku internetu jeszcze nie było. ■

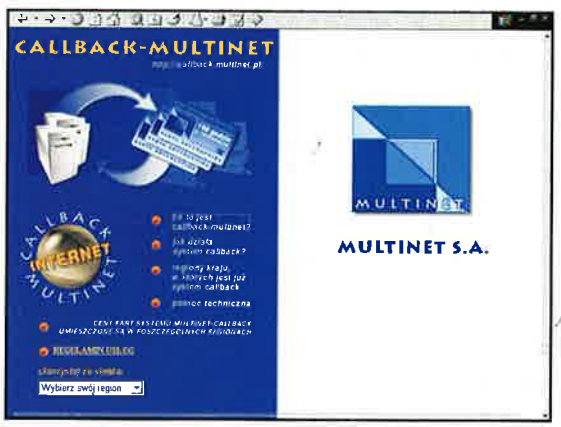
Callback - taniej za Internet!

W ostatnim CDA był opisany sposób na zaoszczędzenie funduszy na Internet. (Każdy kto ma dostęp do tej globalnej pajęczyny, dobrze wie dlaczego, tyle miejsca się na to poświęca). Ta możliwość jest przeznaczona dla dosyć wąskiej grupy graczy, ponieważ zdaje egzamin tylko wtedy, gdy mamy do czynienia z tekstem. Pewne elementy sceny też da się obejrzeć w trybie offline, jak np. grafika czy jakiś mniejszy mag. Jednak trzeba sobie zadać pytanie, czy to wystarcza? Wyobrażacie sobie jakim cudem można by było zagrać w Quake'a lub StarCratta offline?!? Także ściąganie strony i przeglądanie jej z dysku nie ma sensu, gdy chcemy sobie zessać jakieś upgrade czy patche. Potrzeba nam szybkiego i taniego łącza.

LOTHAR

Możemy więc sobie założyć stałe łącze za jedyne 499 dolarów miesięcznie, ale aby taki proceder nam się zwrócił, to trzeba byłoby mieć u siebie zainstalowany serwer taki, który by mógł zarobić na siebie albo będziemy sobie ściągać piracki soft i opylać go na bazarze. Dla przeciętnego wyjadacza obie te opcje są delikatnie mówiąc trochę nierealne lub chociaż nieetyczne. Tu właśnie wkracza Callback. Możemy otrzymać szybsze łącze niż ze standardowego 0202122 (niewiele szybsze, ale za pomocą zwykłego modemu lepiej się niestety nie da) oraz tańsze średnio o 40%. Zapytacie pewnie: jak to możliwe? Ano tak - jak najbardziej możliwe.

Działa to tak: Musimy nabyć kartę callbackową u lokalnego operatora takiej usługi, która pozwoli nam posurfować w Internecie przez określony czas. Stawka jest ustalana według następującej zasady: im więcej czasu kupisz w sieci, tym mniej będziesz płacił. Konfigurujemy odpowiednio nasz modem według załączonej instrukcji... Uwaga: niestety nie wszystkie modemy dają się zmusić do poprawnej pracy, lecz o tym za chwilę. Ustawiamy numer operatora i łączymy się. W oknie, które się pojawi, wpisujemy Login i Hasło podane na karcie zamiast PPP... i następuje... rozłączenie. Pierwsze słowa, jakie nawiną nam się na usta, mogą być dosyć niecenzuralne - jeżeli nie przeczytamy dokładnie instrukcji. Ale spoko - tak ma być! Po pewnym czasie zadzwoni telefon, a modem go odbierze. Po pojawieniu się charakterystycznych krzaczków naciskamy F7 i jesteśmy w domu!



Teraz trochę o wcześniej wspomnianych problemach z modemami. Większość z nas - przeciętnych surferów elektronicznych - posiada najtańsze modemy na układach Zoltrixa lub Rockwela, które nijak nie chcą pracować z tym bardzo tanim systemem. Co prawda, na stronach operatorów są dodatkowe skrypty do tych modemów, lecz w moim przypadku nie zdały rezultatu, co zmusiło mnie do zakupu nowego, niezbyt taniego modemu.

Została jeszcze istotna rzecz, a mianowicie ceny. Są one niesamowicie zróżnicowane. Począwszy od około 13 groszy za impuls (to tylko nocna stawka, która jest oferowana przez część firm), aż do niewielkiego spadku ceny w stosunku do TP.S.A. w małych kartach, czyli np. 10 godzinnych. Oczywiście możemy sobie zafundować miesięczną balangę za mniej więcej 350 zł.

Pozostało pytanie: komu się to opłaca? Jeżeli będziemy sobie wchodzić do Internetu tylko po to, aby sprawdzić pocztę, to zapłacimy więcej niż za zwykłe połączenie - ponieważ trzeba pamiętać o tym jednym jedynym impulsie, który zapłacimy logując się. Trzeba przyjąć zasadę, że im dłużej siedzimy w sieci, tym lepiej na tym wyjdziemy. Ogólnie ujmując całą tę sprawę, można powiedzieć, że ten system jest wymarzony dla takich maniaków grania jak My. Łączymy się z siecią, aby pograć lub żeby ściągnąć update, a jak sami najlepiej wiemy to są dosyć czasochłonne czynności. :)

P.S. W sieci są różne bajery w ogłoszeniach, że dostajesz kasę za to, że sobie siedzisz w Internecie i przy okazji patrzysz sobie na reklamy w pasku podobnym do tego z Wingrozy. Policzyłem sobie, że gdyby sobie kupić taką kartę na 30 dni i cały ten czas przesiedzieć w sieci, to można by było wyjść na swoje :)))))

■

Co to jest callback?

Sprawa wygląda tak: firma zajmująca się świadczeniem usług Callback wykonuje bardzo dużo "rozmów", które także trwają bardzo długo. Dzięki czemu mogą liczyć na ulgi ze strony Telekomunikacji Polskiej S.A., która (jak niestety wiadomo) jest niepodważalnym liderem na polskim rynku. Jak już firma dostanie zniżkę, może zacząć sprzedawać swoje karty. Na takiej karcie mamy Login i hasło, do których przypisana jest pewna ilość czasu, jaki można przesiedzieć w Internecie. (Urok tego rozwiązania polega na tym, że np. firma dostając - przykładowo - 50% zniżki na impulsy, sprzedaje Ci je za 75% ich rynkowej wartości. Oni zarabiają 50% na impulsie, a Ty płacisz 25% mniej. (W przypadku kart o najdłuższym czasie dostępu zysk klienta wynosi ponad 40%.) I wszyscy się cieszą). Teraz wystarczy skonfigurować odpowiednio połączenie i już!

Zainteresowanych odsyłam na stronę:
www.multinet.pl

SALON WYSYŁKOWY SOFTLAND

PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE!

KOSZT WYSYŁKI POKRYJEMY ZA CIEBIE

NAJNOWSZE TYTUŁY!

PAKIETY ŚWIĄTECZNE W SUPER CENIE !

UNREAL TURNAMENT — EXPENDABLE — SPEEDWAY 99 — DRIVER — EXTERMINACJA — COMMAND & CONQUER - TIBERIAN SUN

W naszej ofercie znajdziesz każdy produkt sprzedawany na polskim rynku. W tym miesiącu najniższe ceny na poniższe tytuły:

tytuł	cena	tytuł	cena	tytuł	cena	tytuł	cena	tytuł	cena
Age of Empire 2	209,00	Gruntz	45,00	Lego Creator	95,00	Rally Championship	TEL.	SU 27	69,00
Atlantis 4xCD	39,00	Heros of Might		Liath	89,00	Riven	65,00	Szachy	59,00
Baldurs Gate - dodatki	59,00	and Magic III	139,00	Lomax	43,00	Roller Coaster Tycon	165,00	Soul Reaver	tel.
Bolek i Lolek	48,00	Jack Orlando	45,00	Mad Trax	65,00	Saga	65,00	Target	39,00
Capitalism Plus	59,00	Jagged Alliance 2	65,00	MDK	55,00	Simon 2	29,00	Team Apache	69,00
Cesar III	99,00	Jazz Jack Rabit	45,00	Myst	69,00	Septerra Core	TEL.	Tomb Raider III	129,00
Commandos: Beyond		Kinght and Merchants	48,00	Mortal Combat 4	79,00	Settlers III (Misje)	45,00	Tycon II + misje	159,00
the call of Duty	109,00	Koziołek Matołek	48,00	Panzer General 2	68,00	Shogo	55,00	Wing Commander Homem	
Extreme 500	149,00	Lew Leon	49,00	People's General	68,00	Simcity 3000	149,00	World	149,00
EARTH 2140 + misje	48,00	Lego Loco	95,00	PROPHECY	59,00	Sin	58,00		
Grand Prix 500	tel.	Lego Szachy	95,00	Rayman 2	99.00	Screamer Rally K3	55,00		

062 737 27 39

SOFTLAND
63-403 OSTRÓW WIELKOPOLSKI 5
SKRYTKA POCZTOWA 11

Akceptujemy płatność kartami kredytowymi :

WYSYŁKA TEGO SAMEGO DNIA!

ŚWIĄTECZNA PROMOCJA CENOWA !!!

SCENA KOMPUTEROWA

Horizon '99

Wrocław 1999-09-24

Przez przypadek ;) starałem się pomóc organizować to party, ta relacja pewnie nie będzie w pełni obiektywna. Taka impreza inaczej wygląda z pozycji zwykłego partowicza, a inaczej z pozycji osoby zaangażowanej w organizację. Spróbuję jednak opisać party w miarę obiektywnie.W co jednak nie należy zbytnio wierzyć ;).

TIGES

W każdym razie, korzystając z faktu, że party jest dość blisko, zapakowałem kompa i ruszyłem na party place. Tutaj nawet mnie spotkała przyjemna niespodzianka, gdyż wejściówkę chłopaki obniżyli na 25 PLN. (Co jednak okazało się uciążliwe, bo cały czas mieliśmy deficyt na pięciozłotówki i ciężko było wydawać resztę). Dla osób ze sprzętem cena ustalona była na złotych 15. Na miejscu ustawiony był już sprzęt muzyczny oraz specjalny komputer, na którym można było pisać, co się chciało i kiedy się chciało. Uprzedzając fakty powiem, że potem mieliśmy niezły ubaw, czytając co tam ludzie powypisywali. W piątek w sumie niewiele się działo. Przywieźliśmy z Sammarem big screen, który nie był taki big, jak byśmy chcieli, ale za to dawał wyraźny i kontrastowy obraz. Zalapałem się także na siedzenie na bramce i kasowanie przyjeżdżających scenowców. Tym zajęciem staraliśmy się równo obarczyć wszystkich organizatorów, ale każdy unikał jak mógł tej nużącej czynności. Myślę, że dobrym pomysłem było wożenie własnym transportem ludzi z komputerami (jak się okazało bez komputerów też się czasem zalapywali na transport) z Dworca Głównego na miejsce imprezy. Szczególnie, że nie było partybusu. W każdym razie w piątek było dość spokojnie, żeby nie powiedzieć: nudno. (Możliwe, że coś przeoczyłem).

Uciążliwy na pewno był brak bufetu, który dopiero pojawił się w sobotę i sytuację musiały ratować okoliczne sklepy. Kto chciał, mógł też wziąć udział w fast ascii i fast music compo. W sobotę około czternastej ruszyło zorganizowane przez Deekaya basket compo i soccer compo. Całe szczęście, że pogoda dopisała i można było poszaleć na boisku. Odbyły się także crazy compoty, które prowadził Insect. Czas jest jednak nieubłagany i musiały się odbyć standardowe competitions. Na pierwszy ogień poszło chip compo, czyli muzyka mieszcząca się w 32 Kb. Wygrał zasłużenie Traymuss, a na drugim miejscu był Leśnik. Później było ASCII i ANSI compo. ASCII wygrał Simon King, a ANSI Insect. Potem przyszła kolej na czterokanałówki. Przy dość wyrównanym poziomie wygrał RTS przed Leśnikiem i Unseenem. Po gfx compo 8 bit (o którym za

by Yacca/Cryogen Horizon'99 contribution

chwilę) odbyło się multichannel compo. Tutaj partowicze przyznali pierwsze miejsce Leśnikowi. Za nim był Singer i Nemus. Uważam, że selekcja prac muzycznych była w miarę dobra, a że już z założenia tylko dziesięć prac miało przejść selekcję, to trzeba było wybrać te naprawdę dobre. I uważam, już po wysłuchaniu wszystkich prac, że selekcji nie należy się czepiać.

Ostatnim konkursem muzycznym było mp3 compo. Tutaj Scorpik nie dał nikomu szans. Na przemian z muzycznymi odbywały się konkursy graficzne, które podzielono na 8 bit gfx, true, color gfx i ray compo. Ogólnie prace były w miarę w porządku, a najlepsze prezentowały bardzo dobry poziom. Wyniki zgadzają się z moimi subiektywnymi ;) odczuciami. Dla formalności. Pagan wygrał 8 bit gfx, Visualize z Unrealem true color, a w rayach bezkonkurencyjny był Error.

Kiepsko było niestety z pracami kodowanymi i to nie chodzi mi o jakość, tylko o ilość. Oddano jedną pracę na 4k intro i jedną na 64k intro compo. Zgadnijcie kto wygrał? No cóż, niestety przesunięte na późniejszy termin Gravity spowodowało, że koderzy mieli niecałe trzy tygodnie na pracę. Ta sama okoliczność spowodowała, że demo compo też nie stało na najwyższym poziomie, ale na tyle dobrym, żeby się nie wstydzić swoich produkcji. Grupa Agravendict wygrała party zasłużenie.

Po wszystkich konkursach na big screenie lecialy demka i filmy, a specjalnie wyznaczona brygada starała się nie zasnąć przy liczeniu votek. Po około trzech godzinach ogłoszono wyniki i można było sobie nagrać stuff na CDRom lub dysk twardy. Ludzie powoli rozjeżdżali się do domów, a my musieliśmy jeszcze rozdać nagrody. I tak oto party we Wrocławiu stało się faktem. :). ■

Wyniki kompotów

DEMO-DOS & WINDOWS (3 entries):
01 (01). Chained by Agravedict 231 pkt.
02 (03). 33600 by Zone 51 146
03 (04). Dune by Absolute Zeroes 98

64K (1 entry):
01 (xx). It Bull by Csd & Logrus

4K (1 entry):
01 (xx). R by Agrasek and Impexus

GFX TRUE (7 entries):
01 (04). Almost by Unreal & Visualize 231
02 (05). Yola by Yacca 215
03 (03). Xanth by Ural 193
04 (06). Gold Ribbon by Szam 125
05 (02). Innovinium by Beton 119
06 (01). gfx by Spectra 118
07 (07). Gusska by Bogusia 95

GFX 8BIT (5 entries):
01 (01). Horses by Pagan 292
02 (03). Marchewkowe Pole by Dzordan 287
03 (06). Pustka by Fazer 206
04 (02). Things Sometomes Tend by Beton 178
06 (04). Exploited by Frag 128

RAY (9 entries):
01 (06). Locomotion by Error 186
02 (03). Fishermen Friends by Fred_dy 177
03 (08). Mroowa by Jordan 141
04 (04). Dry_t by Jimi 139
06 (09). Unbound by Blueshade 131
06 (02). Wait To Death by Degrysin 114
07 (05). Draccula by Raisen 106
08 (07). Faceoff by Neuroup 100
09 (01). Faceman by Comanche 76

MCH MUSIC (32 entries):
01 (05). Grudge by Lesnik 234
02 (02). Unlimited Spirit by Singer & Magnetic 229
03 (19). Crystal Dream Of Me by Nemus 212
04 (08). Kobieta Jesieni by Proton 201
05 (10). Heart Of The Light by Echo 192
06 (04). Wishes by Kain 177
07 (32). Propaganda by Raiden 168
08 (31). Kamienny Mlekisz by Moonlighter 162
09 (30). A.mix.ep.trax.two by Utopia 139
10 (24). The Duryodhana Klog Tragedy by Trophy 138

4CH MUSIC (14 entries):
01 (22). Jamboree by Rts 203
02 (03). Kordian2 by Lesnik 160
03 (12). Rain Of Shadow by Unseen 148
04 (11). Muchozol by Insect 136
06 (06). Mieszkawnimeskimos by Grogon 124
06 (01). Millenium Gravity 2 by Spectra 118
07 (08). Dread The Ugly Boy by Cro 98

MP3 MUSIC (6 entries):
01 (03). Fantasm by Scorpik 277
02 (02). Cupido Dominandi by Traymuss 192
03 (01). Abyss by Echo 180
04 (06). Living Wage by Raiden 176
06 (04). Gabba by Unaware 128
06 (06). Smash by Moonlighter 121

CHIP MUSIC (16 entries):
01 (08). Trzecia Swiadomosc by Traymuss 255
02 (02). One Hot Dog by Lesnik 187
03 (13). Cosmic Tales by Unaware 176
04 (15). Tress Of The Comet by Axis 146
06 (16). Alien Mind by Graff 135
06 (04). Punk's Not Dead by Draker 127
07 (09). Intosect by Insect 123
08 (05). Error Slash 3 by Cro 98
09 (06). Usa Chip by Echo 91

ANSI (4 entries):
01 (03). Glut by Insect 152
02 (02). Horizon99 by Cro 145
03 (01). Horizon99 by Simon King 136
04 (04). Moon Warrior by Wodolak 123

ASCII (??? entries):
01 (01). Horizon99 by Simon King 167
02 (02). Sweet Dreams by Riven 163
03 (06). Ant by Binar 129
04 (05). Zoo by Tiges 89
06 (03). Snake by DJ.Rabin 87
06 (04). Whooznext2 by Insect 86
07 (08). Anadune by Jason 84
08 (07). Eferce by Deekay 77
09 (09). Horizon by Boe 13

VHS (2 entries):
01 (01). Impreza by Cro, Singer and co 46.
02 (02). Love Parade In Koszalin by United Dancers 29

FAST MUSIC (5 entries):
01. Tune no.03 by Core-Nick, Falcon, Key6, Singer
02. Tune no.02 by Inc., Ooze, Malenstwo
03. Tune no.01 by Dagoon

FAST ANSI (6 entries):
01. Ansi no.05 by Rybik, Vomit
02. Ansi no.03 by Deekay
03. Ansi no.01 by Cro

FAST ASCII (??? entries):
01. Ascii no.03 by Vomit
02. Ascii no.04 by Insect
03. Ascii no.01 by Inc., Ooze

Party od kuchni

Oprowadza: SaMMaR

Wywiad przeprowadzony dzień po pierwszym party we Wrocławiu, którego głównym organizatorem był Samm. Przepraszamy za ewentualne zakłócenia w odbiorze :)).

Wrocław 1999-09-27 godz. 20.00
Izba wytrzeźwień ;)

Tiges: Na początku może powiesz kilka słów o sobie, aby przybliżyć czytelnikom Twoją osobę.

SaMMaR: Hehe, więc powiem mało, by nikt mi nie zarzucił, że kreuję swoją osobę;). Na scenie jestem od maja'98, a wszystko zaczęło się od CDA i pierwszego modka. Przyszła pierwsza propozycja joinu i jakoś poszło. Profesją moją jest muzykowanie, choć przy trakerze, z powodu natłoku obowiązków, nie siedziałem już od trzech kwartałów :(Moja działalność ograniczała się ostatnio jedynie do pisania artów. Mam młodszą siostrę, psa i to tyle ;).

T: Jak wiadomo Wrocław uchodził za miejsce, w którym nie da się zorganizować scenowego party. Skąd więc pomysł i wiara, że teraz się uda?

S: Dobre pytanie. Hmmm...Fama freeside'a faktycznie nas nieco przybiła, lecz jej to właśnie dużo zawdzięczamy dobrego. Po prostu zmobilizowało nas to do podjęcia zdecydowanych działań i wzmogło naszą chęć do przełamania złej passy ciążącej na Wrocławiu. Pomysł powstał dosyć dawno, zaraz po feriach. Siedząc z Atomem, zastanawialiśmy się co by było, gdyby zorganizować party w stodole lub innym dziwnym miejscu, które miałoby wpływ na specyficzny klimat. Dodatkowo we Wrocławiu jest i działa bardzo silna scenowa brygada i są to konkretni goście, dlaczego więc nie wykorzystać potencjału drzemiącego w tych młodych duszyczkach? ;) A wiara? Chyba zbyt dużo było na niej oparte, a za mało na profesjonalnych przygotowaniach, jednak można nam to chyba wybaczyć, ponieważ pierwszy raz organizowaliśmy imprezę na taką skalę. Owa wiara wypływała także z naszej nieświadomości, ile to przed nami stoi problemów i załatwiania mnóstwa spraw. Uwierzcie mi, że jest to cholernie dużo roboty...

T: Właśnie ... problemów.. Co najtrudniej załatwić, a z czym nie było problemów?

S: Hehe, dobrze wiesz, boś nam bardzo pomógł (Tiges się zarumienił ;)) No, ale odpowiedzieć trzeba. Po pierwsze, nie było rzeczy, z którą nie byłoby problemów i to trzeba sobie jasno powiedzieć. Za samą salą laziłem ponad trzy miechy, dostęp do rzutnika udało mi się znaleźć, gdy byłem na wakacjach w Chorwacji (świat jest mały), problemy były również z punktem gastronomicznym oraz ochroną, którą ostatecznie udało nam się zorganizować. Co do tej ostatniej to muszę przyznać, że chłopaki (a było ich wpierw dwóch, potem trzech) zachowywali się bardzo cicho i dyskretnie, i nie reagowali, jeśli ich o to nie prosiłem. Problemy były również z kosztorysem, ponieważ przy całkowitym braku sponsorów musieliśmy wydolić z pieniędzy za wejściówki, których cenę i tak udało nam się obniżyć z 30 na 25 pln. Najmniej problemów było z nagłośnieniem, ponieważ ubezpieczał nas od tej strony KeyG i tu wielkie THX pod jego adresem :)

T: Był partyplace, była ochrona i sprzęt. A czy scena znów nie potraktowała party we Wrocławiu jako żart?

S: Nie, i to bardzo miło nas zaskoczyło. Nie to, że nie wierzyliśmy w brać scenową, lecz jak już wyżej wspomnieliśmy, freeside narobił dużo złego, a do tego trzy tygodnie wcześniej było Gravity. Trzeba przyznać, że scena potraktowała nasze przedsięwzięcie bardzo konkretnie i poważnie. Spotkaliśmy się z szerokim odzewem i wiele osób oferowało nam swoją pomoc, która potem okazała się nieoceniona. Nie mamy zbyt wiele miejsca na wymienianie, a nie chciałbym nikogo pominąć, także mogę tylko powiedzieć: dziękuję chłopaki. Ów fakt pokazał malkontentom, iż duch sceny żyje, że bezinteresowna pomoc i chęć stworzenia czegoś konkretnego stawiana jest ponad kreowanie własnego wizerunku na scenie. Poza tym wielu kierowało się najprawdopodobniej ciekawością, czy cały ten nasz szalony plan wypali. Wielu także zagrzewało nas do dalszych działań, kiedy to zwierzaliśmy się przyjaciołom, że chyba damy sobie spokój i że za wysoką poprzeczkę sobie ustawiliśmy...

T: Jak już wiadomo, jednak ta poprzeczka została pokonana. O czym myślałeś, otwierając party place w piątek rano?

S: Kiedy miałem już klucze od party place, to byłem już jako tako spokojny, jednak do szóstej rano w nocy z czwartku na piątek nerwy mnie zżerały i stwierdziliśmy z Falconem, że odwołujemy. Było za późno ;) A tak naprawdę, to wyszliśmy z założenia, iż jeśli tego nie zrobimy i nie spróbujemy, to będziemy sobie to wypominać resztę dni, że znów się poddaliśmy, znów Wrocław dał ciała z organizacją party, znów ktoś odbił się od zamkniętych drzwi i tak dalej. Kiedy dostałem owe magiczne klucze do magicznego miejsca, to wiedziałem, że trzeba to już doprowadzić do końca, mimo że będzie ciężko. Tutaj taka ciekawostka: w chwili otwarcia party place nie mieliśmy jeszcze nagłośnienia, rzutnika, ochrony ani gastronomii, jednak powodów tego stanu rzeczy było wiele, szczególnie mój późny powrót do Wrocławia, z pracy w Karpaczu...

T: Wiadomo, że każde party powinno mieć swój klimat. Jakie były założenia przed Horizonem?

S: Tu mnie zażyłeś :). Faktycznie staraliśmy się wypracować coś, co będzie wyróżniać hrz od innych podobnych imprez. Teraz jesteśmy bogatsi o doświadczenia i głowy pełne pomysłów. Już mogę zapowiedzieć, że będą całkiem nowe compoty, jakich jeszcze nie było, hehe, a co?! :) Mieliśmy również popracować nad klimatem, jednak z braku czasu skoncentrowaliśmy się na najważniejszych i strategicznych sprawach. Wierzyliśmy, że specyficzną atmosferkę pomogą wytworzyć sami partowicze. Jak nam wspólnie się to udało, dowiemy się za jakiś czas, kiedy to spłyną do magów relacje. Założyliśmy eksperymentalnie, iż damy luz scenowiczom. Stąd spokojna ochrona, brak bramkarzy przy wejściu (dbaliśmy o komfort psychiczny ;)), byli oni na sali w cywilu. Opłacało się. Ci, co przybyli na Horizona zachowali się, z drobnymi wyjątkami (dwoma), bardzo odpowiedzialnie i spokojnie. Brak napisów markerami na ścianach, zostawili czyste ubikacje, nie zdemolowano żadnego wypożyczonego sprzętu (prócz Twojego stolika:) (Tiges: grrrrr...). Było to ważne, ponieważ nasz budżet nie przekroczył 3000 pln. Każda strata dobiłaby nas. Na pewno są osoby, którym podobało się i którym się nie podobało. Jeśli te relacje są w stosunku pół na pół, to można to uznać za sukces, przy takiej organizacji (nie była ona najlepsza) i takich skromnych środkach jak nasze. Pewne jest, że założenia na hrz'99 były nieco inne i nie wszystkie udało nam się zrealizować, choćby to, by wytyczyć nowe trendy na scenie i ruszyć w końcu do przodu, by scenowicza nie kojarzono z zacofańcem, etc... Udało się z kolei udowodnić niektórym, że friendship na scenie istnieje i cieszę się ogromnie z jego doświadczenia na własnej skórze. Na pewno było to COPY party i tak dalej. Pomagali ludzie, których nawet nie znałem wcześniej. Jest to budujące ...

T: Copy party, czyli próba powrotu do źródeł sceny. Czy w czasie party wynikły jakieś mniej lub bardziej przyjemne niespodzianki?

S: Powrotu do źródeł, ale nie na zasadzie powielania tego, co już było. Trzeba wyciągnąć ze scenowej tradycji to, co najlepsze i kreować nowe rzeczy, ale to na inną całkiem rozmowę. Tak, było w czasie party takich sytuacji wiele. Z pewnością wielu z partowiczów tego się domyśla, jeśli chociaż raz mnie spotkali. Chodziłem lekko zdenerwowany i całkowicie niedospany. Szczególnie nerwowym czyniła mnie odpowiedzialność na rzutnik, który kosztował bagatela 30.000 pln. Mieliśmy możliwość wypożyczenia duuuużo droższego i dużo silniejszego projektora, lecz na niego zdecydujemy się w drugiej edycji hrz. W tym miejscu chcę serdecznie podziękować pani dyrektor bardzo znanej firmy komputerowej, która to udostępniła nam na bardzo korzystnych warunkach rzutnik oraz big screen. Na party do przyjemnych wrażeń należy zaliczyć oczywiście poznanie wielu nowych ludzi, spotkanie swoich ctx'ów, dużo życzliwych osób i pomocnych przed i w trakcie party. Do przyjaznych i wręcz symbolicznych gestów pojednania ;) doszło przy porozumieniu z kolegami z platformy C64. Przybyli na party wyłącznie PC ze swoimi maszynami, zostali wpuszczeni, a nawet dostali swój czas na prezentację dem napisanych na ten właśnie komputer. Spotkało się to z wielkim aplauzem oraz podziwem, co można z tej maszyny wycisnąć. Chcę tutaj zapowiedzieć, że planujemy za rok udostępnić z dwie, trzy godziny (może więcej) dla kolegów z Atari, Amigi, C64, ZX Spectrum na prezentację możliwości ukochanych kompów. Oczywiście, jeśli znajdą się odpowiedzialne osoby, które zechcą taki pokaz zorganizować, to jesteśmy otwarci na zgłoszenia. Z góry jednak zapowiadam, że hrz dalej będzie jedynie na PC i kompoty będą przeprowadzane tylko na PC. Nie chcemy żadnych "wojen", żadnych kretyńskich napisów "XXX rulez" itd. Na jakich dokładnie zasadach się to odbędzie to jeszcze ustalimy, lecz już zapraszam do współpracy. Mniej przyjemne były interwencje w przypadku osób, które po spożyciu alkoholu wchodziły na zakazany teren między rzutnikiem a big screenem. Dało się zauważyć, że brygada z PC była w przeważającej części trzeźwa, w przeciwieństwie do innych platform. W celu poznania kulis całej sprawy zapraszam do lektury scenowych magazynów, gdzie raczej nie będę się ograniczał w rzucaniu ksywami i opisaniu całej sprawy w szczegółach. Na zakończenie powiem tylko, że był tylko jeden wyjątkowo niemiły przypadek w czasie całej imprezy.

T: Party jednak jest już historią. Ludzie pojechali do domów. Oddając klucze od party place byłeś zadowolony z przedsięwzięcia czy raczej nie?

S: I tak i nie. Tak, ponieważ już miałem wsio za sobą, bo mogłem za chwilę iść spać, bo sprzęt był cały, bo ilość sprzedanych biletów uchroniła nas przed długami (wyszliśmy na zero, dokładnie), (Tiges: a chciałem se po party kupić mercedesa :( ) (Smuggler: nic straconego, przecież wiesz, ile płacimy za teksty :)). Hehe... Z drugiej strony moje niezadowolenie było spowodowane świadomością, że organizacyjnie nie dopełniłem swoich obowiązków, że wiele rzeczy pozostawiało sporo do życzenia i niezadowolenie niektórych osób może być słuszne. Jednak w tak krótkim czasie udało się nam wiele zrobić. Także mam huśtawkę humorów a propos hrz, lecz ogólnie jestem zadowolony, a może o tym świadczyć fakt, iż jestem zdecydowany zorganizować drugą edycję Horizon, na pewno lepszą. Chcę tutaj serdecznie podziękować i pozdrowić osoby, które wniosły wiele w organizację. Dziękuję Wam: KeyG, Falcon, Atom, Lazur, Leśnik, Tiges, Inferno, Angelo, Radi, Zsacul, DeeKay, Cro, Insect (cool crazy compos :)), mojemu ojcu, wujkowi, Jerzemu Ostrowskiemu, Janowi Salikowi, Libii, Karboszowi, Adamowi!, wszystkim partowiczom (z małym wyjątkiem), panu Marianowi, pani Grabowskiej, Tomkowi Lamperskiemu z żoną Olą, Radkowi Niemcowi oraz wielu, wielu innym życzliwym osobom.

T: Z tego rozumiem, że masz plany na przyszłość ?...

S: Mam, oczywiście. Jeśli chodzi o Horizon, to muszę jeszcze wiele wniosków i nauk wyciągnąć z pierwszej edycji owego party. Wtedy będę mógł zapobiec kilku błędom i sytuacjom, jednocześnie podwyższając poziom imprezy. Z takich pierwszych ustaleń, które mogą Was zainteresować, to zwiększenie ilości nagrywarek i zrobienie punktu przeznaczonego tylko i wyłącznie do kopiowania stuffu, zorganizowanie innych atrakcji (nie zdradzam na razie jakich:), może nawet Wygaszacz compo!! Co Wy na to? :) może na najciekawszy tunning sprzętu komputerowego (Insect, jak Ci się podoba świecąca klawiatura? :)

T: No cóż, tylko życzyć, aby wszystko się udało :). Dzięki za rozmowę ....

S: Również dziękuję :).

■

Gry FPP pod Choinkę

Howgh! Witamy wszystkich nowych i starych czytelników FPP Zone (do tej pory ukazywał się wyłącznie na CD w postaci HTML'a). Jak nie trudno się domyślić, nasz kącik 'traktuje' o grach FPP i pochodnych. Myślę, że nasza wersja 'papierowa' przypadnie Wam do gustu i przypomnicie sobie o nas podczas wypełniania ankiety :>. Do zobaczenia za miesiąc (mam nadzieję;)). Trudno mi w tej chwili obiecać, iż będziemy spotykać się co miesiąc na łamach CDA (ja tego chcę - dużo zależy od Was); w każdym razie na pewno co jakiś czas ta rubryka będzie się tu pojawiała.

O jakie gry warto poprosić rodziców z okazji świąt? Nowe? A czemu by nie powrócić do starszych gier FPP? Nadal są grywalne i dużo tańsze... A oto kilka naszych propozycji (z uwagi na małą objętość tego kącika, dziś tylko dwie gry - reszta za miesiąc).

Blood 1 & 2

Trzeba przyznać, że Blood 1 i 2 to bezsprzecznie jedne z najbrutalniejszych gier FPP. (Tylko przy Kingpinie wysiadają). Niestety charakteryzuje je to, że w przeciwieństwie do innych tytułów, nie próbują wprowadzić jakichś odkrywczych rozwiązań do 3Dshooterów, a idą tylko utartymi ścieżkami: idź, zabij, idź, weź klucz, zabij, zabij, otwórz drzwi, idź, itp. No dobrze, ale co mi się w nich w takim razie spodobało? ($$$;)

Zacznijmy od tej, która najbardziej mi przypadła do gustu, czyli Krew 1. Klimat jest tu wręcz piekielny, wszędzie wychodzą zombiaki. Marmurowy posąg zamienia się w latającą maszkarę. Pod wodą grasuje gigantyczny człowiek-pirania, który pływa tak szybko, że zabicie go, na najtrudniejszym poziomie trudności, godne jest pochwały. Nie zapominajmy też o tym, że jak wejdziesz w martwego truposza (che :) upaskudzisz sobie nowe kalosze krwią, a jego głową zagrasz w 'nogę'. Cóż, bardzo ciekawe czynności. Należy też zaznaczyć, że sam bohater (a imię jego Caleb) sam był kiedyś w 'bandzie' głównego złego, jednak ten go zdradził, no i nasz kolega zapragnął zemsty.

Grafika jak na ówczesne czasy jest 'cieniutka' (Wszystkie ruchome obiekty to sprite). Wymagania sprzętowe to tylko P90 16 Mb ram. W sprawach multiplayera obu części nie będę się wypowiadał, polskich

serwerów brak, a jedyne jakie są to w USA, za które trzeba płacić abonament.

W Krwiaku No 2 czeka nas natomiast, niestety, zmiana klimatu i z brudnego grobu lądujemy w mieście XXI wieku (pierwszy etap zaczyna się w metrze). Oprócz Caleba będziemy jeszcze grali trójką innych, nie gorszych od niego. Sprzęt, na którym 'da się grać' to P200 32mb ram i Voodoo 1. Co

ciekawe, ta gra pojawiła się na rynku przed rokiem, a sam niedawno zakupiłem ją w sklepie za jedyne 39zł.

Wojciech "blood" Tarczyński

Duke Nukem 3D

Kilka lat temu, gra ta była równie popularna jak dziś wszystkie Unreale, itp. razem wzięte. Jej fani toczyli zażarty bój o jej dominację nad Q1. Sielanka skończyła się w chwili ukazania się Q2. Wtedy Duke grzecznie usunął się na półkę i pozwolił nam spokojnie czekać na swojego następcę - Duke Nukem Forever. Gra ta jeszcze jednak nie nadeszła, a skoro gwiazdka i ferie przed nami może wypadałoby zapoznać się z poprzednimi przygodami Duke'a?

Fabuła była dość prosta - świniopodobni obcy napadają Ziemię, a nasz heros musi ich powstrzymać. Wystarczyło jednak to, aby przykuć graczy do monitorów na długie godziny. Może było to zasługą wielu pikantnych żartów i komentarzy bohatera, może genialnego wręcz trybu multiplayer, w którego w swoim czasie grał każdy szczęśliwiec mający modem, kabel lub sieć lokalną? Teraz, po kilku latach, gra nie wygląda co prawda rewelacyjnie, niemniej na jej korzyść działa rozdzielczość 800X600; jedyny czynnik reanimujący grafikę, która w SVGA nadal wygląda całkiem, całkiem. Dźwięk nieco się już "zużył", jednak cały czas ma w sobie ten urok, co parę lat temu, kiedy to soundtracka z Duke`a słuchało się w kółko. Dodatkowo na plus należy zaliczyć kapitalne wręcz teksty samego Duke`a, który czasami wypowie, swoim Arnoldowatym głosem, prawdziwe perełki.

Jednak nie strona audiowizualna jest najważniejsza dla amatorów staroci, nieprawdaż? Jeśli więc uznamy, że interesuje nas głównie grywalność i radość czerpana z gry, Duke Nukem 3D naprawdę rządzi do dzisiaj. Znajdą w nim radość zarówno samotnicy, jak i zwolennicy wspominanego już trybu multiplayer. Gra będzie także wspaniałym prezentem dla posiadaczy starych sprzętów (idzie już na 486 z 8MB RAM), którzy od dłuższego czasu nie mają już w co grać. Dla lubiących rożne "bajery" nie bez znaczenia będzie zapewne fakt, że na Cdku z grą można znaleźć kilka dem starych gier, screeny z rożnych tytułów, muzyczki i... screeny będące zapowiedzią Prey'a, który, o ironia losu, jeszcze się nie ukazał :-P.

Jeśli więc lubicie zażyć od czasu do czasu trochę klasyki, biegiem do sklepu, kupcie Duke Nukem 3D Atomic Edition i... "I`m here to kick ass and gum bubble gum... and I`m all outta gum"

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

Słownik slangu FPP

Różnego rodzaju środowiska graczy mają to do siebie, że używają różnych, bardzo fachowych i skomplikowanych pojęć czy skrótów. Niestety nowicjuszom trudno się w tym połapać. Aby zapobiec takiej sytuacji w grupie wielbicieli gier First Person Perspective, postanowiliśmy napisać mały FPP'owy niezbędnik dla każdego początkującego, który nie do końca wie, o czym rozmawiają "koneserzy gatunku".

FPP - no tak, może i to banalne, niemniej jest to określenie nie do końca rozumiane przez wszystkich. Oznacza oczywiście gry First Person Perspective (niegdyś nazywane "doomowate"), czyli takie, w których gracz widzi świat z oczu bohatera.

DM - to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli Deathmatch. Jest to rodzaj rozgrywki multiplayerowej, w której toczy sie prosta walka każdy na każdego (są, co prawda także team DM i clan DM, ale to inna bajka).

COOP - zaprzeczenie powyższego, czyli multiplayer, w którym gracze współpracują w dążeniu do eksterminacji potworów z singla, ewentualnie siebie nawzajem.

RL - jest to skrót nazwy najpopularniejszej chyba broni w FPP - "Rocket Laucher", czyli wyrzutni rakiet. Skrót często mylony jest z railem, o czym poniżej.

RG - RailGun, czyli ulubiona broń każdego kampera z Quake 2 lub 3. Niektórzy mylą się i nazywają go w skrócie RL, siejąc zamieszanie wśród zwolenników rakietnicy.

PPM, LPM - to po prostu prawy i lewy przycisk myszy, a określenie często używane jest w rożnego rodzaju instrukcjach lub poradnikach (vide: CDkowy FPPZONE). Ewentualnie **RMB i LMB** - to samo, ale po angielsku.

KAMPOWANIE - slowo pochodzi od angielskiego camping. W tym wypadku oznacza styl gry w multiplaya, polegający na zaszyciu sie w bezpiecznym miejscu i strzelanie z ukrycia. (Powiedzmy sobie szczerze, że kampowanie i kamping nie są mile widziane, a kamper to już obelga...) Po bardziej szczegółowe informacje odsylam do listopadowego fppzone na CD.

Ponadto gracze z dłuższym stażem, bardzo często używają skrótów nazw ulubionych fpp, często w calej rozmowie nie używając pełnej nazwy produktu. Aby uchronić was przed nietaktem towarzyskim, jakim byłoby zapytanie się "guru", co ma na myśli, prezentuję skróty kilku najważniejszych tytułów.

Q1,2,3test - oczywiście chodzi o slynną serię Quake
DN/DN3D - przez większość zapomniany już Duke Nukem 3D
AvP - Aliens versus Predator
HL - Half-Life
SS2 - to coś nowego, System Shock 2

To były najczęściej używane slangowe skróty i określenia ważniejszych gier FPP. Jeśli spodobala wam się ta forma leksykonu o "first personach", dajcie znać, a temat będzie kontynuowany. Dziękuję za uwagę, teraz możecie wrócić do fragowania:)

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

FPP News!

DESCENT 3
Gracze na Zachodzie, już od jakiegoś czasu, zagrywają się w DESCENTA 3. Nam przyjdzie poczekać do końca listopada, bo właśnie wtedy ma ukazać się sequel tej kultowej gierki (gdy czytacie te slowa, już powinien być). Ten poślizg premiery spowodowany jest tym, iż panowie z CD-Projekt szykują dla Nas pełną, spolszczoną wersję. :)

DOOM 2000?
Hmmm.... dziwne, ale panowie z ID Software zaczynają coś przybąkiwać o Doom'ie 2000. Nic więcej jeszcze nie wiadomo. Na razie cała ekipa pracuje pełną parą nad Q1II: ARENA. :)

MUZYKA W Q3
ID dementuje pogloski, jakoby na ścieżce dźwiękowej do Q3:Arena miałyby się znajdować się utwory grupy "Nine Inch Nails". (nie ma i najprawdopodobniej nie będzie). Szkoda, bo muzyka w Q1 (ją właśnie tworzyła grupa NIN) powalała swoim mrocznym klimatem. Co do aktualnej ścieżki dźwiękowej w Q3, Todd Hollenshead milczy. Ale wydaje mi się to niemożliwe, aby była gorsza od swoich poprzedniczek.

ST i Q3
Jeszcze nie ukazal się Q3, a tu już inne firmy wykupują jego engine i robią gry. Jedną z pierwszych ma być Star Treck: Voyager, jak do tej pory gotowe są już "gołe levele" (tzn. same ściany). Ciekawe czy ST:Voyager ukaże się przed Q3?

Come get some!
Na oficjalnej stronie producenta DŁUGO oczekiwanej gierki "Duke Nukem Forever", pojawila się informacja o dacie premiery. Cytuję: "When it's done". Co oznacza - "kiedy bedzie gotowa" (patrz też news w "Zupełnie Nowe"). Ale robią sobie z nas jaja. Smutne, ale prawdziwe.

MORTYR
Wszystkich miłośników eksterminacji faszystów zapraszam na nową stronę, poświęconą ich ulubionej grze "MORTYR". Oto link: http://mortyr.gry.pl.

NIE BĘDZIE GRAPPLE W Q3A :-(
Carmack oświadczył, że w Q3CTF nie będzie grapple hook'a. Cytuję: "Wszystkie poziomy CTF będą tak skonstruowane, że grapple nie będzie potrzebny". Krążą również pogloski o tym, iż mają zniknąć też techy. Może by tak zamieścić opcję, która pozwoliłaby na wybór czy dany server będzie obsługiwał grappla, czy nie. Co o tym myślicie?
Zapraszam na stronę http://www.ctf.org.pl/board/Forum1/HTML/000143.html Tam toczy się zażarta dyskusja na ten temat.

TEAM FORTRESS 2
Z przykrością stwierdzam, że blood miał 100% racji, pisząc w ubiegłym miesiącu, iż ta "multiplajerówka" ukaże się dopiero w 2 kwartale 2000 roku. Na razie musimy zadowolić się Q3test'em i UT.

Mike

Co na CD?

W tym miesiącu przygotowaliśmy dla Was w FPP Zone m.in. poradnik do AvP, słów kilka o grze w Quake po Lanie, a także felieton 'Czy FPP są glupie'. Z zapowiedzi jest Delta Force 2 i Amen, a w galerii screeny z Turok Rage Wars i innych nadchodzących tytułów. Ofkoz, jak co miesiąc, czeka was parę mapek, ciekawe mody i gadżety do najpopularniejszych gier z gatunku. (blood).

Uwaga FPP-Zonerzy!

Zajrzyj na naszą strone WWW - www.silvershark.com.pl/fpp
E-maile ślij na fppzone@box43.gnet.pl

Wesołych (bardzo!) Świąt!

Witamy w świątecznej edycji naszego kącika dla ludzi lubiących się pośmiać. Zanim przystąpimy do lektury przypomnimy, iż wszelkie teksty w tym kąciku albo ściągnęliśmy z Internetu, albo skorzystaliśmy z własnej produkcji czytelników CDA. Nie wyrażają one oficjalnego stanowiska redkacji w żadnej sprawie i nie mają też na celu ośmieszenie, poniżenie, etc. realnie istniejących firm i osób. Ufff, a teraz już można zacząć czytać (nie)normalne teksty.

Jak zostać chakerem?

Porad-nick chakera :)

Bycie chakerem wymaga wielu poświęceń oraz dużo czasu, więc zanim podejmiesz tę życiową decyzję, dobrze się zastanów! Jeżeli jednak zdecydowałeś się zostać chakerem, przeczytaj niniejszy tekst. Dostarczy ci on wiadomości jak zacząć swoją przygodę z chakerstwem, jak pisać własne FAQ i wiele innych rzeczy przydatnych chakerom. No to zaczynamy!

1. Aby zostać chakerem należy mieć komputer, najlepiej PC 386 lub lepszy. Dla tych, co nie wiedzą jak wygląda PC - to jest taka duża, blaszana, biała skrzynka, z tylu ma dużo gniazdek, a z przodu otworki, do których można wkładać dyskietki. Dyskietki wyglądają tak: są małe, zazwyczaj czarne, kwadratowe z przyczepioną blaszką, którą można przesuwać. Gdy przesunie się blaszkę, widać krążek magnetyczny. Nie wolno go dotykać, bo dyskietka się zepsuje, a jeśli będzie na niej najnowszy chakerski program, to ten program też się zepsuje! Dyskietki nie wolno też rzucać, zamrażać ani podgrzewać, bo też się zepsuje. Zarówno komputer jak i dyskietki można kupić na giełdzie komputerowej lub znaleźć na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w ich funkcjonowaniu.

2. Jak już mamy komputer, musimy mieć system operacyjny. Dla chakera najlepszym systemem jest Windows 98, ale w ostateczności może też być 95. Można ten system kupić u pirata. Jedynym mankamentem jest to, że może to być wersja rosyjska, portugalska, norweska, szwedzka, koreańska lub arabska i niekoniecznie musi działać. Ale to dla prawdziwego chakera nie stanowi przeszkody.

3. Musimy mieć też modem i Internet, bo prawdziwi chakerzy chakują tylko przez Internet. Modem można kupić na giełdzie lub znaleźć na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu. Internet można znaleźć w rożnych miejscach, moja mama znalazła go w kałuży, a mój tata w sedesie, mój kolega przyniósł kiedyś go do szkoły, ale nie chciał powiedzieć, skąd go wziął. Internet można też znaleźć pod numerem 0-202122. Jak tam się zadzwoni, to usłyszy się coś takiego: uuu - uuu - pii - piii - szchszchchs - trrrrrrr - trrrrrr - trrrrrr - trrrrrr - uuu - uuu. Tak właśnie wygląda Internet. Żeby przetłumaczyć Internet na ludzki język, trzeba podłączyć modem do telefonu. Podłączyć modem można na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu.

4. Teraz możemy chakować. Aby chakowac, trzeba znaleźć komputer w Internecie, który można będzie chakowac. Takie komputery nazywają się serwery. Serwer można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu. Pomocne dla chakerów będą też różne programy chakerskie. Program chakerski można poznać po tym, że uruchamia się tylko pod Windows. Taki program można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu. Pamiętajcie, że prawdziwi chakerzy piszą programy sami. Oczywiście nie bawią się w żmudne i czasochłonne wymyślanie nowych rzeczy, korzystają ze sprawdzonych sposobów, wymyślonych przez kogoś innego, ale za to na 100% działających. Chaker powinien umieć tylko zamienić podpis autora programu na swój.

5. Gdy chakujesz nieumiejętnie, może przyjść do ciebie policja. Policja ci powie, że to ty jesteś chaker i że chce cię zamknąć do wiezienia. Wiezienie można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu. Jeżeli chcesz iść do wiezienia, powiedz im, że jesteś chakerem. Wtedy cię zabiorą. Jeżeli nie chcesz tam iść, powiedz im, że jesteś bezdomny, że masz żonę, dwanaścioro dzieci, że jesteś jedynym żywicielem rodziny, świadkiem Jehowy o przekonaniach religijnych nie pozwalających na pobyt w wiezieniu, satanistą, gejem oraz inwalidą w ciąży, rencistą, emerytem, żebrakiem, biednym uchodźcą z Azerbejdżanu, chorym na AIDS, wyrzuconym z domu starców. (Zarówno żonę jak i dwanaścioro dzieci, a także jedynego żywiciela rodziny oraz świadka Jehowy, satanistę, geja i inwalidę w ciąży, rencistę, emeryta i żebraka można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w ich funkcjonowaniu. Uchodźców w dobrym stanie można kupić w sklepie z używaną odzieżą lub na Centralnym w Warszawie.)

6. Teraz powiem, jak się zachowuje prawdziwy chaker. Wszystkich, którzy wiedzą mniej od niego oraz nie potrafią chakować nazywa lamerami, a sam siebie tytuluje elitą. Chaker pisze także swoje FAQ, ale o tym w następnym punkcie. Poza tym chaker musi umieć ściągać z Internetu najnowsze wersje programów chakerskich oraz wiedzieć, gdzie znajdują się najlepsze zdjęcia golych bab. (Najlepsze zdjęcia można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w ich funkcjonowaniu.)

7. Chaker powinien napisać swoje FAQ. Może on przy tym korzystać z innych materiałów, ale powinien wywalić z nich podpisy innych ludzi i zastąpić je swoimi. Dobre FAQ powinno zajmować ponad 1 megabajt. Do tego FAQ można dołączyć też najlepsze zdjęcia golych bab. W każdym FAQ trzeba koniecznie napisać pozdrowienia dla mamusi, tatusia, babci, dziadka, wujka, cioci, pani od matematyki, pani od polskiego i pani dentystki. (Mamusię, tatusia, babcię, dziadka, wujka, ciocię, panią od matematyki, panią od polskiego i panią dentystkę można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w ich funkcjonowaniu.) FAQ trzeba rozdawać lamerom, żeby się uczyli i też zostali chakerami. Rozdawać można na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu. Oprócz tego, chakerzy rozdają czasem swoje FAQ na IRC-u. IRC to jest taki program, przez który można wymieniać doświadczenia z innymi chakerami i zbierać różne FAQ-i. Czasami na IRC-u można dostać od innego chakera najnowszy program chakerski, który potrafi podać tajne hasło do Windows. Są też chakerzy, którzy rozdają gołe baby.

8. Chaker może też być prejkerem. Prejker to taka odmiana chakera, ale zajmująca się chakowaniem budek telefonicznych i telefonów. Prejkerzy korzystają z biperów. Biper to takie małe pudełeczko z klawiaturą, które jak naciśnie się klawisz, to piszczy. Biper można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu. Prejkerzy najczęściej chodzą i prejkują. Prejkera poznaje się po tym, że jak dzwoni z telefonu na żetony, to prejkuje z bipera. Można też prejkować, kopiąc w telefon albo rzucając w niego kamieniami. Można też prejkowac kasowniki w autobusie, tak żeby nikomu nie skasowały biletu. Robi się to tak: Należy kopać w kasownik, tak żeby się otworzył, a później go popsuć i uciec. Kasownik można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu.

9. Teraz o podstawowym wyposażeniu chakera i prejkera. Chaker powinien mieć komputer, Windows 98 (lub 95, jeśli 98 zabrakło na stadionie), modem i Internet (patrz punkty 1, 2 i 3). Poza tym musi mieć programy chakerskie. Główne programy chakerskie to Internet Explorer, dzięki któremu można oglądać strony www i ściągać gołe baby oraz Outlook Express, którym można wysyłać i czytać e-mail. Internet Explorer i Outlook Express można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu. Chaker powinien mieć e-mail na polboksie, ponieważ polboks jest najlepszy dla chakerow. Kto nie ma e-maila na polboksie, ten jest lamerem. Chaker do IRC-owania używa tylko mIRC-a (mIRC-a można znaleźć na giełdzie lub

na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu) i chodzi o to, żeby miał ustawienie takie, że jak ktoś mu coś wysyła, to żeby mIRC się nie pytał, ale od razu odbierał. Zobaczycie później, to jest bardzo przydatne, jak ktoś wam wyśle np. 30 zdjęć gołych bab, to nie musicie machać myszką i klikać te trzydzieści razy, tylko siup! i samo idzie! Chakerzy używają też mailbomberów. Mailbomber to jest taki program, który może zepsuć komuś e-mail. Wgrywa się długo, ale ktoś będzie miał zepsuty e-mail i nic nie odbierze. Chaker stosuje ten program tylko przeciw lamerom. Prawdziwy chaker ma mailbomber własnego autorstwa (patrz punkt 4).

Prejker powinien mieć biper (patrz punkt 8), ciężkie buty i dużo kamieni. Oprócz tego, powinien powbijać szpilki we wszystkie kable wychodzące z budki telefonicznej (budkę telefoniczną można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jej funkcjonowaniu) i zaczepić tam swój telefon. Jeżeli nie ma go gdzie postawić, to trzeba go przykleić albo tak zrobić, żeby się dyndał. Później prejker wykręca numer 0700 72772 i rozmawia sześć godzin, a gdy mu ktoś przerywa, odpycha go, kopie lub rzuca w niego kamieniami. Numer należy wykręcać oczywiście z bipera, bo jak wykręcimy normalnie, to już nie będziemy prejkerem. Prejker może zostawić swój telefon w budce, ale lepiej będzie jak go zabierze, bo jak przyjdzie inny prejker, to już nie będzie musiał przynosić swojego telefonu, tylko będzie prejkował na nasz koszt.

Prejkerzy mogą też fałszować karty telefoniczne, przyklejając do nich taśmę z kasety wideo, gumę do żucia oraz podgrzewając ją świeczkami, później oblewając herbatą i smarując lakierem do paznokci, a następnie podłączyć do magnetofonu i słuchać jak piszczy. Jak będzie piszczało ładnie, to może automat telefoniczny da się nabrać i ją przyjmie. Można też rzucać kamieniami w automat na karty telefoniczne, aż się otworzy, na*** do środka i zamknąć. Co prawda z ankiety, którą przeprowadziłem, wynika, że prejkerzy znają tę metodę, ale nie stosują jej. Lecz biorąc pod uwagę to, że byli to jeszcze niedoświadczeni prejkerzy, wywnioskowałem, że jest to metoda dla prejkerów obeznajmionych ze swoim rzemiosłem i z długim stażem. Kolejną metodą dla doświadczonych prejkerów jest ukraść budkę. Ukraść budkę można na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jej funkcjonowaniu.

Budkę kradnie się łomem. Należy po prostu wylamać ją, włożyć do plecaka i szybko uciec. Po przyniesieniu do domu można ją popsuć albo przerobić. Ponieważ prawdziwi prejkerzy nie przerabiają budek, napiszę tylko jak ją popsuć. No więc bierzemy i podłączamy ją do kontaktu, ona robi bum i się jara. Jak ona się zapali, to trzeba niestety zgasić. Jak? To pozostawiam wam, doświadczonym prejkerom. Podpowiedź: gaśnicą. Gaśnicę można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jej funkcjonowaniu. Następnie tłuczemy naszą budkę i rąbiemy łomem albo rzucamy kamieniami, albo skaczemy po niej, tak żeby się otworzyła. Następnie trzeba wszystko popsuć w środku. Najlepiej połamać w drobną sieczkę. Później do środka należy nawrzucać czegoś nieprzydatnego, np. papieru toaletowego. Budkę trzeba zamknąć, posprejować na kolor cyjanobordowy z odcieniem melanżu, odnieść na miejsce i zgłosić awarię. W ten sposób dostaniemy nagrodę od Telekomunikacji za to, że zniszczyliśmy budkę.

Dziękuję za lekturę mojego wspaniałego poradnika chakerskiego. Mam nadzieję, że spodobał wam się i nawrócicie się na dobrą drogę. Nie czekajcie! Zostańcie chakerami i prejkerami już dziś!

Następną, unowocześnioną wersję tego tekstu, można znaleźć na giełdzie lub na złomie, ale w tym drugim przypadku należy liczyć się z utrudnieniami w jego funkcjonowaniu.

Król, car, cesarz i mistrz wszystkich chakerów i prejkerów

Izydor Joachim Kośławy
(izydor@chaker.zgroza.pl)

Pozdrowienia dla: mamusi, tatusia, babci, dziadka, wujka, cioci, pani od matematyki, pani od polskiego i pani dentystki.
P.S. Znamy ortografię!

Dlaczego Św. Mikołaj nie istnieje

(z punktu widzenia inżyniera)

1. Znamy 300 000 gatunków ssaków - ale nie ma wśród nich ani jednej odmiany latającego renifera.

2. Na Ziemi żyje około 2 mld. dzieci. Odliczywszy nawet dzieci muzułmanów, buddystów, wyznawców hinduizmu, itd, które nie oczekują jego wizyty, daje to około 378 mln dzieci do obsłużenia w ciągu jednej nocy. Zakładając, że przeciętna rodzina liczy 2,5 dziecka (wg statystyki) daje to około 150 mln domów do odwiedzenia. Co z tego wynika - zaraz zobaczymy.

3. Uwzględniwszy, że Boże Narodzenie trwa 31 godzin (uwzględniwszy zysk wynikający ze zmian stref czasowych przy podróży ze wschodu na zachód) daje to około 822.6 wizyt w domu na sekundę. W tym czasie Mikołaj musi zeskoczyć z sań, wpaść przez komin, położyć prezent pod choinką, powiedzieć parę razy "ho ho ho", wrócić przez komin, wskoczyć na sanie, wystartować, dolecieć do następnego domu. Wedle kalkulacji daje to około 150.000.000 km do przebycia w ciągu nocy.

4. W efekcie sanie Mikołaja musiałyby być 3.000 szybsze od dźwięku, by przebyć ten dystans w czasie 31 godzin. (czyli wyciągać około 50 km/s). Tymczasem typowy renifer rozwija nie więcej niż 30 km/h. Brak danych dot. szybkości reniferów latających.

5. Ładowność sań. Zakładając, że przeciętny prezent waży ok. 1 kg, sanie musiałyby mieć ładowność supertankowca (ok. 321.000 ton). Tymczasem zwykły renifer ma "uciąg" rzędu 600 kg. Zakładając, że renifery latające mają większy udźwig - to i tak potrzeba co najmniej 200.000 reniferów.

6. Statek o masie rzędu 320.000 ton, poruszający się z prędkością 50 km/s, spaliłby się w atmosferze ziemi - chyba, że renifery są w stanie wypocić w ciągu sekundy energię rzędu 14.3 kwintylionów dżuli. Nie wspominając już o ogromnych turbulencjach powietrza i tzw. sonic boom (efekcie przekraczania bariery dźwięku), których nikt nigdy nie zaobserwował. Wedle naszych obliczeń, taki pojazd powinien wyparować w ciągu 0,00426 sekundy od momentu startu. Dodatkowo Mikołaj podlegałby zabójczemu przeciążeniu (przy starcie) rzędu 17.500 g. Zakładając, że Mikołaj waży około 125 kg, to przy takim przeciążeniu jego ciało ważyłoby ok. 2.150.000 kg.

Zatem, jeśli nawet Św. Mikołaj kiedykolwiek istniał - to już dawno jest historią.

Mam wirusa? I co dalej?

Sposoby postępowania z wirusami w stosunku do stopnia zaawansowania USERA (1- beginner... 10- Bill G.):

1.- oddanie komputera do serwisu z prośbą o sformatowanie H.D.D.
2.- wyłączenie komputera i czekanie, aż sam się naprawi :))))
3.- użycie opcji uruchom ponownie komputer (a może to tylko ERROR)
4.- zainstalowanie programu antywirusowego (ale co z tym dalej zrobić?)
5.- użycie antywirusa i przeszukanie wszystkich napędów
6.- usunięcie wirusa z CD-ROM'u; jeśli będzie trzeba palnikiem acetylenowym
7.- usunięcie drukarki (???) ;)
8.- przeinstalowanie WINDORS
9.- usunięcie CMOS'a, WINDORS i sformatowanie twardego dysku (ciekawe)
10.- napisanie nowej (niby bezbłędnej) wersji WINDORS(R) 3000 i 1/2

WSZYSTKIE TE SPOSOBY PODAŁA FIRMA "BUGOSOFT" PRODUCENT SYSTEMU WINDORS(R) 3000 i 1/2

nadesłał PAUL

Humor z listy dyskusyjnej pl.rec.gry.komputerowe

Oto kilka smakowitych tekstów, które osobiście wyszperałem dla Was z listy dyskusyjnej poświęconej grom. Dodam jednak, że wybierałem te trochę bardziej odlotowe, bo z normalnych żadna zabawa. :). Brak polskich fontów, błędy i literówki w części tekstów to nie pomyłka - tak pisze się na sieci i pozostawiam to bez zmian, by zachować wszelkie uroki oryginałów.

Pyt: Kto wie, kiedy wyjdzie Quake 3
Odp: John Carmack
Dopisek: On też nie wie

Pyt: Czy ktos wie, jak się robi salto (przewrot do tylu) w QIII Test?
Odp: Salto umieja robic tylko profesjonalni quejkerzy... nawet o tym nie mysl... Do tego potrzeba kierownicy z obsluga 15 przyciskow, sekwencja jest tak skomplikowana, ze bez pelnej symbiozy z maszyna mozesz o tym zapomniec... Jeszcze trudniejsze są pompki na jednej rece, ale to juz stopien wtajemniczenia, ktorego nigdy nie osiagniesz.

(od redakcji: chodziło o to, że czegoś takiego w ogóle nie można w Q3 zrobić)

Pyt: Co to jest "dekoder do C+?"
Odp: Pół kompilatora do C++

Pyt: Szukam okladek do gier i nie tylko, podajcie jakieś adresy.
Odp: jak "nie tylko...", to zajrzyj na www.sex.com.pl

Pyt: Sprzedam Jacka Orlando za 30.
Odp: Już był taki jeden, co sprzedał przyjaciela za 30 (srebrników).

Pyt: Szukam gry VIRTUAL SEX WITH JENNA
Odp: To pewnie zręcznościówka? :)
Dopisek: Strategia
Dopisek: Raczej ekonomiczna - trzeba zdobywać kasę na to...
Pyt: Czy do tej gry potrzebny jest joystick? :)
Odp: Tak, każdy facet ma go w wersji OEM.

Pyt: W którym numerze Cool Games jest Shogo?
Odp: W tym, w którym, jest Shogo!

Pyt: Bolą mnie zęby, gdy gram w Mortala. Co robić?
Odp: Nie gryźć myszy.
Odp: Podejść do dresa, powiedzieć 'jesteś durniem' i ładnie się uśmiechnąć.
Problem z zębami powinien zniknąć. :))
Odp: Pewnie grasz na żywo?

Pyt: Poszukuję virusów, które zniszczą KOMPUTER, najlepiej ustawiane na czas.
Odp: Spróbuj młotkiem!
Odp: Dla takich jak ty przeznaczono kanał pl.chwila.dla.debila.

Pyt: Nie mogę przejść do drugiego świata, nie wiem, gdzie znaleźć zapadnie, na
której mam położyć coś ciężkiego.
Odp: Twój mózg chyba nie wystarczy :(

Pyt: Potrzebuję program do zniekształcania głosu
Odp: Porwałeś kogoś?
Dopisek: Coś ty, pewnie chce udawać kobietę przez telefon :)

•Kilka ciekawych tytułów gier z tejże listy:
Flacon 4.0
Discword (Słowo Dysku?)
Dungan Kiper
Colin McRae REALLY (really (ang.)- NAPRAWDĘ)
Kingpic (Królewski rysunek? Ew. Bardzo Duży Rysunek?)
Half Live (Półżywy)
Half Liver (Pół Wątroby)
Mortar ((ang). - moździerz)
Mordal Kombat ■

Brutale w natarciu?

Od kilku miesięcy, a może i dłużej toczy się na łamach wcale poważnych dzienników i czasopism dyskusja (choć jej właściwości przeczą definicji) na temat gier komputerowych. Dyskusja to spór rozmaitych racji, tymczasem to, co się dzieje przypomina chór gregoriański - niby głosów i tonów wiele, a wszyscy o tym samym. Gry komputerowe brutalizują życie młodzieży, dzięki nim młodzi ludzie odrywają się od rzeczywistości, mordują na ekranach kompów rozmaitych przeciwników, a potem przenoszą tę brutalność na ulice.

EL GENERAL MAGNIFICO.

Ponieważ opinie te wyrażają ludzie, którzy nie należą do grona Graczy, pozwolę sobie zauważyć, że ich oceny mają mniej więcej taką wartość, jak opinie pewnego Marsjanina, na temat stosunku Ziemian do grawitacji. Marsjanin zauważył mianowicie, że Ziemianie nienawidzą grawitacji i wyraz temu dają w ten sposób, iż pośród rozmaitych wyrostków, w jakie obfitują ich ciała, mają i takie, których zadaniem jest demonstrowanie pogardy i niechęci dla grawitacji. Przy czym im większy wyrostek, tym oczywiście lepszy, bo oznacza większą pogardę dla grawitacji, okazywaną przez jego nosiciela. Wieloletnia obserwacja uprawniła go do wniosków, że istnieją dwa rodzaje Ziemian, Jednowyrostkowcy i Dwuwyrostkowcy. Jednowyrostkowcy mają jeden wyrostek, za pomocą którego muszą okazywać pogardę dla grawitacji, umieszczony w dole tułowia, Dwuwyrostkowcy zaś mają dwa, nie tak długie jak Jednowyrostkowcy, umieszczone wyżej i symetrycznie. Działania Ziemian - wedle tego Marsjanina - charakteryzuje pewien fałsz, ponieważ na co dzień wspomagają oni owe wyrostki w okazywaniu sprzeciwu grawitacji. Noszą mianowicie rozmaite płóciennie podtrzymywacze, których oba gatunki pozbywają się jedynie na krótko, ale wtedy widać wyraźnie, że Dwuwyrostkowcy są rasą dominującą i mają przewagę, bo jeżeli po zdjęciu podtrzymywacza, okazuje się, że Dwuwyrostkowiec oszukiwał i jego wyrostki nie potrafią pokonać prawa ciążenia, nic złego się nie dzieje i dalszy przebieg spotkania Jedno- i Dwuwyrostkowca przebiega tradycyjnie. Nie daj Boże jednak, by takową niezdolność do oporu przeciwko grawitacji okazał Jednowyrostkowiec, którego organ nie potrafi przełamać oporu siły ciążenia. Zamiast zwykłego w przypadkach takich spotkań przykładania swoich wyrostków tam, gdzie partner ich nie posiada, Dwuwyrostkowiec obrzuca Jednowyrostkowca brzydkimi wyrazami i przyjazny przebieg spotkania gwałtownie się załamuje. Kiedy zaś Jednowyrostkowiec utraci zdolność do opierania się grawitacji na stałe, Dwuwyrostkowcy w ogóle przestają się nim interesować.

Taaak... aby wyrażać opinie o graczach i wpływie, jaki wywierają gry na ich psychikę trzeba samemu należeć do licznego - i coraz liczniejszego - plemienia Graczy, w przeciwnym razie opinia będzie tyle warta, ile opinia owego Marsjanina.

Zastanówmy się po kolei nad wszystkimi elementami stawianych grom komputerowym zarzutów.

1. Gry komputerowe brutalizują życie młodzieży. Brzmi to trochę tak, jakby młodzież - nie tylko w naszym kraju - była sielska, anielska i łagodna, niczym stado baranków. Filmy, jakie młodzi ludzie oglądają, traktują wyłącznie o tym, jak dobrze jest się uczyć, a po nauce oddawać się rozrywkom typu przeprowadzanie staruszek przez ulicę. Świat wokół nas jest juzer friendlny, w telewizji same radosne informacje o tym, że chłopi pomagają rozładowywac trudności transportowe, puszczając TIR-y przez własne obejścia, a minister finansów grzmi w Sejmie, że trzeba zwiększyć zarobki pracowników sfery budżetowej, z czym wszyscy posłowie się entuzjastycznie zgadzają. I tylko komputery psują ów ideał, bo gdy młody człowiek zasiędzie przed ekranem kompa, to każda gra zaczyna się od zabójstw kilku staruszek, a kończy na rzezi w przedszkolu. Czy tak jest w istocie?

Nie, oczywiście. Nasze życie nie jest pasmem przyjemności, a gry komputerowe to nie same brutalne rozwalanki. Wystarczy włączyć na dzień dobry telewizor, a potem pomyśleć, że trzeba iść do szkoły (o tym, jak stresuje młodego człowieka przeciętna polska szkoła, mówi się rzadko i półgębkiem), by - jak mówią niektórzy z moich znajomych - mózg stanął, a wszystko inne opadło. Jeżeli zaś idzie o gry komputerowe, to policzywszy takie, w których brutalność jest celem samym w sobie, w ciągu ostatnich dziesięciu lat można się było doliczyć trzech-czterech! Carmageddon I i II, oraz Postal, może Kingpin?) - reszta nie ma wpisanej brutalności jako celu samego w sobie. Młody człowiek, zasiadając przed ekranem kompa i uruchamiając np. Turoka II lub Unreala morduje wprawdzie wiele niemiłych nad wyraz stworów... Ale po pierwsze primo :), nie czyni tego dlatego, że mu to lubi, ale dlatego, że owe stwory nie wiedzą niczego o prawach człowieka, tylko natychmiast na jego widok zaczynają się zachowywać zdecydowanie nieprzyjaźnie. A po drugie primo, jak powiedział Tołstoj, dla zwycięstwa zła trzeba tylko, aby dobrzy ludzie nie podejmowali żadnych akcji. Zło trzeba się przeciwstawiać, choćby za cenę rozwalenia całej planety - z filozofią tych gier można by się spierać, ale takiej postawie daleko do apoteozy zła.

2. Gry komputerowe odrywają młodych ludzi od rzeczywistości. Ha! Filmy oczywiście są zawsze realistyczne, literatura opisuje jedynie stan faktyczny, rozmaici guru od religii nie mówią nam o tym, iż istnieje świat dużo lepszy od obecnego i jedynie te wstrętne gry komputerowe traktują o czymś, czego w istocie nie ma, prawda? Nad łóżeczkami wielu dzieci wiszą obrazki przedstawiające Anioła Stróża. Nie będę żadną miarą podważał niczyjej wiary, stwierdzę jedynie, że bliskie spotkanie trzeciego rodzaju z Aniołem Stróżem nie należy chyba do przeciętnych doświadczeń młodego człowieka. Z drugiej zaś strony, istnieje cała masa gier edukacyjnych czy posiadających walory poznawcze (ot choćby dzięki takim grom jak AD 1602 można się nauczyć zasad funkcjonowania rozmaitych ludzkich społeczności, w rozmaitych strategiach można łyknąć niezłą dawkę historii świata itd.)... i nie tak znów wiele w istocie nas od tej rzeczywistości odrywa. Czy zresztą w ogóle można z tego czynić zarzut? Dzięki grom komputerowym mogłem zasiąść za sterami myśliwca z I-szej Wojny Światowej, wziąć udział w rajdzie Monte Carlo, uwolnić zakładników więzionych w jakiejś ambasadzie przez terrorystów - czyli dokonać rzeczy, jakich w inny sposób dokonać by mi się nie udało. Kiedyś w tym celu czytało się książkę, szło do teatru lub kina. Dziś włącza się komputer. (Co nie oznacza, że poprzednie sposoby poszły w odstawkę - po prostu mamy większy wybór sposobu uruchomienia swej wyobraźni). To zabawa, owszem, ale to nie ja stworzyłem określenie Homo Ludens (Człowiek Bawiący Się) i nie w dwudziestym wieku wymyślono zabawę - gry komputerowe, to po prostu kolejna propozycja rozrywki, nic więcej.

3. Gracze przenoszą brutalność na ulice? A to już totalna bzdura. Kiedy dostanę nową grę, uruchamiam kompa i gram. Nie mam najmniejszej ochoty na bieganie po ulicach z kijem baseballowym, nie tracę zresztą - jak mi się to zarzuca - poczucia rzeczywistości i doskonale wiem, że rozjechanie kiosku z gazetami w grze komputerowej, tym się różni od rozwalenia prawdziwego, że za ten drugi będę musiał zapłacić i odsiedzieć. Oczywiście, istnieją młodzi ludzie, którzy rozwalają kioski, dewastują cmentarze (wyjątkowa obrzydliwość, jakbym takiego złapał, to bym mu urwał ten wspomniany wyżej Wyrostek, niekoniecznie robaczkowy). Są i tacy, co biją ludzi kijami baseballowymi. Ci akurat jednak niewiele - albo i nic zgoła - mają wspólnego ze szlachetnym plemieniem graczy. A powiedzcie mi, do licha, czemuż to - na przykład - nikt nie czepia się myśliwych? To jest dopiero brutalność! Nieźle odżywione byczysko, uzbrojone w broń, przy pomocy której można z odległości kilometra wykastrować komara albo rozniesć w drzazgi słoni, zabija wilka, którego całą winą jest to, że się wilkiem urodził i żyje, jak Bóg wilkom kazał. I myśliwi mają czelność mówić jeszcze o ideologii zabijania, o tym że sprawa polega na zmierzeniu się z niebezpiecznym przeciwnikiem w jego naturalnym środowisku, o równości szans! Rozbierz się, przyjacielu do skóry, weź w łapę ułamany z drzewa kij i ruszaj w chaszcze, jeśli wola. I nie częstuj mnie żałosnymi pitołami o tym, jak to pomagasz zwierzętom w przetrwaniu - zwierzęta przez tysiące lat jakoś sobie radziły... i teraz też sobie poradzą, byle usunąć przyczynę ich nieszczęść - to znaczy... niestety... Człowieka. ■

UWAGA! DO URUCHOMIENIA GRY NIE JEST WYMAGANY UNREAL!

Unreal™ TOURNAMENT™

Z TAKIMI 'KUMPLAMI' JAK TEN... KTO POTRZEBUJE GRAĆ W SIECI?

Najwspanialsza gra świata w końcu powróciła. Unreal Tournament jest samodzielną grą dla pojedynczego i wielu graczy, w której od nowa napisano reguły walki. Dzięki doskonałej sztucznej inteligencji 'botów' możesz rozgrywać oszałamiające, wieloosobowe gry w trybach 'Capture The Flag', 'Assault' i 'Domination' bez konieczności łączenia się z Internetem. Stwórz własny zespół złożony z 'botów' i skieruj go przeciwko komputerowi. Oczywiście, jeżeli chcesz, możesz grać w sieci, a nawet wysłać własne 'boty', aby walczyły po Twojej stronie. Użyj nowych broni masowej destrukcji do wykańczania przeciwników w ponad 30 zadziwiających środowiskach.

Tylko jeden zespół może zdobyć tytuł "WIELKIEGO MISTRZA UNREALA" - może Tobie się uda?

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

TYLKO 99 zł

Unreal™ Tournament™ © 1998 Epic MegaGames i GT Interactive Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. GT i logo GT Games są znakami towarowymi, a logo GT jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp. Unreal i logo Unreal są znakami towarowymi Epic MegaGames. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Pomocna dłoń

Jak zawsze tu jest tylko część anonsów. Reszta na CD...

ACTION REACTION

•TR2:Golden Mask
Aby zagrać w TR II zamieszczone w 10/99, najpierw zainstaluj demo misji z numeru 7/99; teraz zainstaluj pełną wersję misji. Teraz są do wyboru dwie melody:

*Przekopiuj plik tomb2 z dema do katalogu z misjami. Startuj grę za pomocą tego pliku. Powodzenia! T.K. Gdynia.

*W katalogu pełnej wersji jest podkatalog "DATA". Teraz zmień nazwę pliku leglalg.bmp na legal.bmp, TITLE na title, level2.tr2 na level1.tr2. Usuń wszystko z katalogu dema z podkatalogu "DATA"; oprócz TombPC i Main. Sfx. Skopiuj pliki wymienione przy 'zmień' do katalogu "DATA" dema. Tak samo, jak w level.tr2, możesz postępować również z level 3,4,5,tr.2. Uruchom plik rozruchowy dema, Sover. Drzycin.

•Kajko i Kokosz (10/99)
Aby pojechać wozem, należy wcisnąć woźnicy złotą obręcz. mateus95@friko2.onet.pl

•Anno 1602
Dla Michała z Poznania. Edytuj (choćby z notatnika) plik game.dat , znajdź linijkę Volume: -750, 0, -55 i popraw -5 na 580 i będziesz miał wszystkie misje! :) Gdy wybierasz ciągłą grę, grasz bez skończoności i egzystujesz! Nie ma tam żadnego przewodniego zadania do zrobienie. Natomiast, gdy wybierasz np: "Koniec długiej wędrówki", to masz zadanie do zrobienia i po wykonaniu masz kolejne misje! :) Tytus z Warszawy.

•WordPad (dziwne znaczki)
Albo plik jest popsuty, albo text jest pisany taką czcionką. Możesz spróbować ją zmienić. Zaznacz cały text, poczym zmień czcionkę na Arial CE lub TimeNewRomans CE. Czasami pomaga... Mój imejl: ermac@polbox.com

•Książe i tchórz (10/99)
Aby powiększyć dziurę w młynie, należy kliknąć na dziewczynę, wybrać opcję użyj i kliknąć na otwór. Dziewczyna będzie próbowała wejść. Kliknij na nią i użyj opcji otwórz/pchnij. Teraz obejrzyj dziurę. Dziewczyna rzuci w ciebie błotem. Później jeszcze raz obejrzyj dziurę. Idź do karczmy w mieście. Używając czaru z kartki, pogrub mnicha. Kiedy to zrobisz, szybko zabierz sznurek, który leży na ziemi. Musisz to zrobić szybko, zanim mnich go podniesie. Jeśli ci się nie uda, powtórz tą czynność od początku. Idź do młyna i zmieniając kastet w miecz, powiększ dziurę. Użyj liny na otwór. Dowiąż do niej kawałek drewna, który masz. Szczura daj grabarzowi. Mateusz

Od redakcji: cała solucja jest w tym numerze CDA.

•SimCity3000 (Sebastian z Wrocławia)
Pyt1. Powinny być jak największe i powinny znajdować się na skraju twojego miasta - chodzi o to, by cena ziemi była niska. Pyt2. Powinny mieć dostęp do wodociągu i energii elektrycznej - wtedy nawet, jeśli obrócą się w ruinę, na ich miejscu powstaną nowe. *porzeraczmuzguw*

•Wacki (CDA 10/99)
Otóż przed wartownikiem Edek powinien posadzić tę senną roślinę (w miejscu zaraz koło jego butów). Następnie okularami Franca niech przypali tę roślinkę i niech zaklei taśmą ręce wartownika. Teraz wartownik nie naśle glin. Mariusz -jesse- Gerus, Oleśnica

•Wacki.
Afryka. 1. Zanim wejdziesz do kopalni, posadź senną roślinkę przed Mambo i podpal ją okularami. Edek taśmą związuje strażnika i droga wolna. 2.Dla Tomka. Duży kładzie słoik na prasie, a EB wdmuchuje pył do środka. Wrzuć pył i błękitne diamenty do urządzenia przy prasie, dobij wieko Leninem, uruchom maszynkę. 3.Dla Michała. Pierwsza plansza, blok w tle z numerem 78. NIKITA

Redakcja: Solucja jest w tym numerze CDA...

•LBA 1
Po zdobyciu syropu (czerwony płyn), idź cały czas na dół, aż dotrzesz do babki w czerwonej sukience. Wejdź za nią do domu, pogadajcie, a potem wbiegnij do pomieszczenia obok kuchni, przejdź w tryb DISCREET i puknij w spację. Kiedy klony wyjdą, przeszukaj wszystkie szafki w domu, aż znajdziesz tunikę i żółtą kulę. Aby wyjść z domu, wbiegnij do kominka. Po wyjściu rozwal klona swoją nową kulą, a następnie wróć na planszę z barem (tawerna) i przejdź pod mostem, omijając wartownika i to coś jeżdżące. Na następnej planszy rozwal klona, weź klucz i przejdź przez bramę. Pogadaj ze sloniem i wejdź do budynku. Usław skrzynie na X-ach i wróć do portu. Podejdź do królika i wejdź na statek. Jedziesz na Principal Island.

•Hopkins FBI, nr 10/99 dla Moniki G. Idź prosto do sektora 4 i skręć w lewo. tam powinien znajdować się sektor 1. Martin

•Hopkins FBI. Pomogę każdemu, kto ma problem z tą grą. Martin, ul. Dywizjonu 303 4/43, 10-088 Olsztyn, tel. (0-89) 523 76 31

Red: solucja była w poprzednim numerze CDA

MAM PROBLEM

•UFOs
Jak wyjąć monetę z sedesu?

•Broken Sword II
*(Wyspa Zombie) Trafiłem ekipę filmową i jestem w trakcie przerwy, podczas której Ber (kaskader) przygotowuje się do skoku. Poczęstowałem go naleśnikiem z syropem, ale to nic mi nie pomogło. Co mam dalej robić?

*Jestem na Wyspie Zombie, na planie filmowym. Kaskaderowi dałam naleśnik przyprawiony syropem klonowym. Co robić dalej? Błagam o pomoc! Zalamana A.

*Jestem na Wyspie Widmo w lesie. Mam: węgielek, Kamień Kojota, posążek, szminkę Nico, przegryzioną trzcinę, teodolit i majtki. Na iglicę zarzuciłem sieć z lusterkiem. Nie wiem, co zrobić i proszę o pomoc. Chętnie wymienię się dotychczasowymi doświadczeniami. Mateusz

•2x kłopoty Buda Tuckera
Jak przejść Centrum Handlowe.

•Blood Omen: Legacy of Kain
Wyszedłem z Vorador's Mansion i wiem, że muszę iść do Uschtenheim. Którędy? Wszędzie dookoła są lasy i bagna. Pomocy!!!! The Vampire:)

•Emulator N64
Jak korzystać z emulatora N 64 z 1/99 i Screen Savera P - gdy włączam, jest napisane: Cannot Find. Szabl@

•GTA
Jak korzystać z GTA Cars? Gdy cisnę edit car, wyskakuje okno, że wystąpił błąd, itd. Help! Szabl@

•Nowy Teenagent
Nie wiem jak znaleźć orzech w gęstej trawie. Próbuję grabiami, ale jak chcę przeczesać trawę, dostaję odpowiedź: "Odstępy między grabiami są za duże". Adaś

•C&C Tiberian Sun
Nie mogę przejść 7 misji po stronie NOD. KANE

•Ace Ventura
Jestem w drugiej misji w podziemiach domku, mam kosz, biszkopt, śrubokręt, świstek papieru, kanister i przebranie komendanta. Nie wiem, co dalej robić? Help me. Michał Stańczyk.

Solucja była na naszym CD dość niedawno temu...

•Fallout
Jak podłożyć bombę, przeładować broń. Do czego służy plecak, apteczka i walizka? Kamil Chlebicki.

•Settlers II
Jak się produkuje ludzików (helperów) w tej grze? Czy buduje się w tym celu Stonehouse. Czy można zmieniać sojusze, jeśli tak, to jak? Jak kierować statkami? W opcji 'produktywność domków' jest taki zaciemniony budynek? Dlaczego? Szczepan i Roba@k.

•Earthworm Jim
Gdy dojdziesz do zielonej, kręcącej się skały, wskocz na nią i biegnij w przeciwną stronę obracającej się skały. Milych lotów! PAWEŁ

•LBA2
Obecnie znajduje się na Otringanie, mam trzy fragmenty: niebieski, żółty i zielony, nie wiem, gdzie jest czwarty. Byłem wszędzie, gdzie się dało, nie wiem, co dalej robić. Dawid Grembocki, ul. S.Żeromskiego 4/9, 87-400 Golub-Dobrzyń

•Silver
Wyprawa po 6 kuli (acid orb), 3-4 scena kanałów -tam, gdzie są pierwsze slwory z błota, dzwon wisi u góry. Nie można zadzwonić ani otworzyć drzwi, jakiegokolwiek przejścia. Co robić. Mam wszystkie inne kule. Miłosz Sarwa, os. Dywizjonu 303, 46/94, 31-875 Kraków

•Quake 2
Jestem na poziomie Reaktor. Zabijam wszystko, co się rusza, brakuje mi trzech artefaktów z czterech, gdzie można je znaleźć i gdzie jest wyjście. Grzegorz z Nidzicy.

•Tomb Raider II
Co prawda już 6 razy przeszlam TRII, ale wciąż nie wiem, jak wziąć srebrny sekret w Bartolise Hideout. Proszę o podpowiedź. Basia Bigosińska

•Dungenon Kepeer 2
Jestem w etapie, gdzie muszę przejść trzech książąt. Nie wiem jak to zrobić?

•Flesh Feast
Jestem w ostatnim etapie. Dochodzę do zielonego promienia i nie potrafię go zniszczyć. Mam bombę zegarową i kilka lasek dynamitu. Co robić?

•Airline Tycoon
W gabinecie u dyrektora lotniska na tablicy z oddziałami jest pocztówka. Wiem, że pocztówkę muszę dać Skalskiej w kadrach. Wtedy mogę zabrać tabletki, lecz nie wiem, co z nimi zrobić. Gdy dam gościowi w warsztacie wódkę, to mogę zabrać olej, ale nie wiem, co z nim zrobić. Gdy daję mu trzecią wódkę w ciągu dnia, to z jednej beczki wylewa się olej. Jeszcze dwa przedmioty wyglądają mi podejrzanie. W agencji reklamowej dyskietka antywirusowa i lajnym pokoju Airarab strzala wbita w losia. Proszę pomóżcie.

•Comandos BtKoD (demo)
Mam pewien mały problem z ogłuszaniem przeciwników. Czytałem solucję z "Action Plus" i pisze tam cytuję " jednego nie zabijaj tylko ogłusz i skuj kajdankami. JAK TO SIĘ ROBI? Fins z Inferno

•FIFA 98
Wgrałem Fifa 98 pod Windows 98 i nie chce mi działać. Próbowałem już wszystkiego. Co mam robić?

•Caesar 3
Jak zbudować Luxury Villa? Jak budować, żeby budynki się nie burzyły oraz co robić, jak ludzie nie chcą pracować w budynkach? Zbudowałem kilkanaście domków!

•Wing Commander 5: Prophecy
Jak przejść I misję z drugiego kompaktu (pierwszą po śmierci Dallasa). Eskortuję marinesów na miejsce, niszczę wroga. Mariensi wzywają do stacji Blaira. Ładuję się. Nadlatują kosmici i porywają Blaira. Po chwili baza zostaje zniszczona. Co robić? Dracula

•Windows 95
Kiedy chcę zamknąć system, nie pojawia się napis " Możesz teraz bezpiecznie wyłączyć komputer". Darth Maul.

Możliwe, że podmieniając start-upy po prostu usunąłeś ten plik?

•Fallout
Idę do brother of hood, pytam się jakie są warunki wstąpienia, facet mówi mi, że muszę iść do Glow i zabrać coś stamtąd, co udowodni, że tam byłem, OK. Biorę Holodysk z Glow, jednak kiedy już chcę wyjść z Glow do Braclwa pokazuje się dziwny blask i ginę. Co mam robić ??? Darth Maul.

•Lula the sexy empire
Aktorzy nie chcą do mnie przychodzić, pomimo że dwa pierwsze suwaki są na minimum, a kasa na maximum!!! Co mam robić? Darth Maul.

Poszukać w PD sprzed paru miesięcy odpowiedź na identyczny problem... albo skontaktować się ze swym Mistrzem, on na pewno na to coś poradzi :).

•Emergency Demo.
Nie wiem, jak wyrzucić doktora z ambulansu. Nie wiem też jak zawrócić samochody w korku. Pomóżcie mi! Stryker

•LBA 2
Mam już wszystkie cztery poziomy magii i jakiś głupi kamień każe mi dostać się na Polar Island. Ale jak???! Poza tym, jak dostanę się do kamienia, nie mogę się wydostać z podziemi (Fortess Island). Muszę specjalnie przegrać. A strzałki na holo-map pokazują na ten kamień (Runic Stone) i to całe Polar Island! Co robić? Piotrek

•Nowy Teenagent
Nie wiem, jak wziąć od starszej pani miotełkę. Kara z Bielska-Białej

•Airline Tycoon
Jak podkładać bomby lub broń biologiczną w samolotach? SUB-ZERO

•Final Doom
Jestem w epizodzie TNT na poziomie 31PHARAON. Wciskam guzik otwierania wejścia do piramidy, wchodzę do środka, następnie w przejście, aż na sam dół. Wciskam guzik, wchodzę po schodach na górę, rozwalam pająki, następnie w lewo po schodach - do teleportu. W tym miejscu nie wiem, co dalej! Proszę o pomoc! BQG

•Half-Life, Office Complex
Zaciąłem się w trzecim epizodzie. Nie wiem, jak mam się dostać na platformę. Sebastian

•Neverhood
Pociągnąłem piąte kółko, jeździłam wózkiem, w żółtym budynku znalazłam graną melodię. Jestem w laboratorium. Co mam robić dalej? Monia

•Course of Monkey Island
Muszę zebrać załogę i mam już jednego marynarza. Nie wiem, jak wygrać z tym drugim w rzucaniu pali oraz jak zdobyć coś kosztownego dla trzeciego marynarza. Prosiłabym także o podpowiedź, jak wejść dalej w głąb plaży oraz i co robić dalej (coś trudnego). Kaśka M.

•Tomb Raider 2
Jestem na poziomie 3 (Kryjówka Bartoliego). Znalazłem już złotego i zielonego smoka. Gdzie jest biały? Czy gdy się palę, mogę ugasić ogień bez wody? - jakimś skokiem albo jeszcze co innego. "NIEUPORT" Bartek

•3 Czaszki Tolteków
Nie wiem, jak uwolnić Byka, który jest zamknięty w więzieniu oraz gdzie jest czaszka, którą zabrał pułkownik Lancesot. I jak ją zdobyć. Jeśli jest potrzebna do tego jakaś inna rzecz, napiszcie jak ją zdobyć? Paweł

•Teenagent
Jestem w posiadaniu Ciągwy. Przeszedłem Pierwszy test na zapach, dać robotowi skarpetki. Z kuchni wygonilem kucharza. Mam też pilota, kartkę papieru, wałek i dwie baterie. Znalazłem również książkę, która nie chce wyjąć się z półki na górze. Proszę podpowiedzcie mi! (gdzie znajdę pełną solucję do tej gry) Jonasz.

Na naszym Tipsomaniaku...

•2x klopoty Buda Tuckera
Jestem w części II. Jak zdobyć kartę magnetyczną i jeszcze, gdy próbuję wziąć kasętę w centrum dowodzenia, bo technik coś do mnie mówi. Co dać Beryl, żeby otworzyła mi drzwi, których pilnuje i jak otworzyć sejf w pokoju. Gdzie znajduje się figurka Tate's-bust. Jak to wszystko przejść i jeśli potrzeba. Szukam solucji do tej gry. Paweł

•Skaut Kwatermaster
Próbuję odpalić grę. Instaluję ją spod DOSu, ale mogę obejrzeć tylko intro, później wyskakuje komunikat: Brak pamięci konwencjonalnej i cyferki ok. 40tyś<52tyś, udało mi się dojść do ok. 48tyś i dalej klapa! CO robić?

•Czy to prawda, że wersja Nortona Commandera pod Win95 będzie chodzić pod Windows 98?

A czemu nie? ■

Gwiazdkowe rewelacje w kioskach na terenie całego kraju

OD 26 Listopada

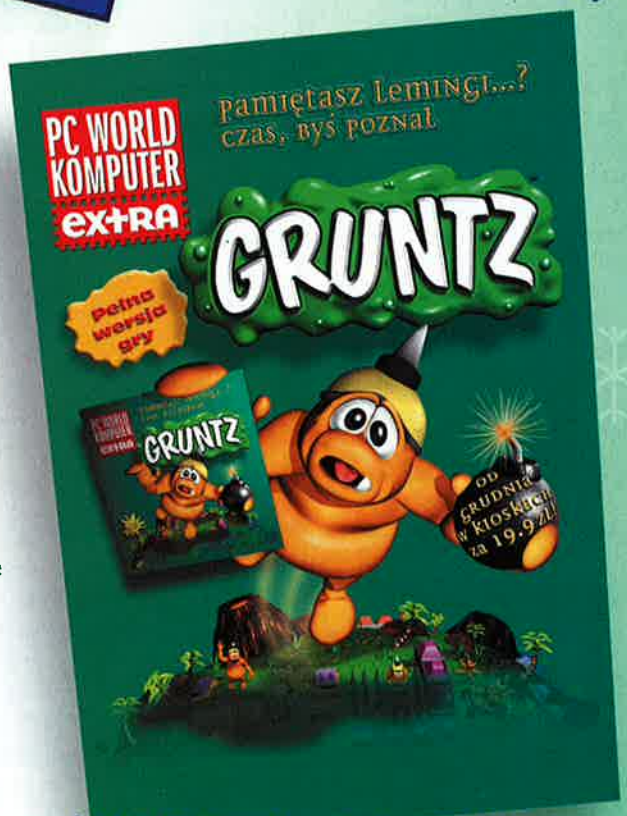
musisz to mieć przed 1 grudnia!

W specjalnym wydaniu świątecznym:

Captain Claw
- w wyścigu do magicznego talizmanu, w walce z 40 bezwzględnymi piratami, na 14 poziomach. Znakomita platformówka z doskonałymi efektami dźwiękowymi i animacjami.

SantaZia II
- niezwykły świąteczny pakiet. W języku polskim 24 gry-przygody. Począwszy od 1 aż do 24 grudnia codziennie nowa gra z niespodziankami. Wspaniała przygoda w domu Świętego Mikołaja, do tego świąteczne przepisy kucharskie.

A w numerze:
– Kup ukochanym najlepszy gwiazdkowy prezent na jaki Cię stać. Radzimy co, gdzie i za ile kupić, także i w sieci!
– Przygotuj interaktywną kartkę świąteczną - przegląd programów do tworzenia aplikacji multimedialnych
– Sprzęt komputerowy - 700 produktów
– Świąteczne pudełko na prezent



Gruntz!
Wspaniała zabawa dla całej rodziny!
Amerykański przebój wśród gier RTS.

Poznaj wesołe Gruntz i pomóż im wyjść z zaczarowanego portalu! Nasze pogodne gamonie potrzebują Twojej pomocy!

Oryginalna gra w pełnej wersji jeszcze nigdy nie była tak tania – tylko 19.90 zł

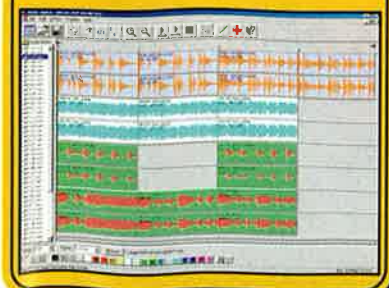
Konkurs Magixa!

Jeżeli umiesz już obsługiwać program Magix Music Maker 2.0, który znajduje się na jednym z CD, skomponuj swój własny utwór muzyczny i prześlij go na adres redakcji. Najlepsze kompozycje magrodzimy co miesiąc pięcioma programami Live Act ufundowanymi przez MultiComp i umieścimy je na naszym cover CD.

Jeżeli nie umiesz jeszcze komponować, skorzystaj z kursu organizowanego w CDA i przyślij utwór w późniejszym terminie. Konkurs trwa 3 miesiące!

Fundator nagród

MultiComp: tel. 074 8664000



Magix Music Maker 2.0

Kursu część druga

Witajcie w drugiej już części cyklu poświęconego komponowaniu i aranżacji muzyki. W tym odcinku dowiecie się jak stworzyć prosty utwór, z wykorzystaniem gotowych próbek (zapisanych na drugiej płycie Magixa). Ponieważ komponowanie utworów jest rzeczą bardzo indywidualną (tzn. każdy zabiera się do tego inaczej), proponuję Wam prześledzić sposób, w jaki stworzyłem prosty przykład (znajdziecie go na płycie).

ELWOOD

Po pierwsze, należy zacząć od jakiegoś pomysłu. Rzadko kiedy zdarza się, że wiemy dokładnie, jak ma wyglądać (brzmieć) efekt końcowy - czyli gotowy utwór. Zazwyczaj muzycy poszukują jakiegoś brzmienia lub frazy (melodii), na których mogliby oprzeć swoje "dzieło" lub od którego rozpoczną dalsze komponowanie. W naszym przypadku warto zacząć od przesłuchania płyty z próbkami. Jeżeli znajdziemy coś ciekawego, to nie pozostaje nic innego, jak rozpocząć aranżację. Jeśli chcesz sobie trochę ułatwić pracę, to możesz od razu narzucić sobie styl, w jakim zamierzasz tworzyć (czy będzie to rock, jazz, czy house). Wtedy swoje poszukiwania ograniczasz do próbek rockowych, jazzowych itd. (ale po co się ograniczać? :). Ja znalazłem dosyć ciekawie brzmiące próbki, świetnie nadające się do oparcia na nich house'owego songu (zobacz aranżację tutor01.vip).

Skoro mamy już jakąś podstawę, trzeba się zastanowić nad samą koncepcją utworu. Jeśli narzuciliśmy sobie styl, to zastanówmy się, czym się on charakteryzuje i jak są zbudowane utwory. Gdy wybraliśmy np. pop to wiemy, że pop'owe piosenki mają budowę refrenową i jej przykładowy szkielet mógłby wyglądać tak: wstęp-zwrotka-refren-zwr.-ref.-zakończenie. W przypadku np. jazz'u sytuacja jest inna, gdyż słuchając nagrań jazz'owych, trudno znaleźć jakieś wspólne punkty. Tak więc w tym wypadku można iść "na żywioł" i nie trzymać się sztywnych schematów (w poprzednim przykładzie też, lecz gdybyśmy sobie pozwolili na zbyt dużą dowolność to utwór, który tworzymy, szybko przestałby przypominać pop). Wracając do naszego przykładu: w housie ważny jest rytm (jak w każdym gatunku muzyki tanecznej). W tym stylu możemy zastosować klasyczną budowę: wstęp-rozwinięcie-zakończenie.

Oto jak powstał przykładowy utwór. Do bazowej próbki dobrałem drugą (house-a3.wav), która uzupełnia brzmienie pierwszej. Obie pętle posłużą za wstęp utworu (skopiowałem je dwukrotnie, aby wstęp nie trwał zbyt krótko). W chwili, gdy mamy już wstęp, należy jakoś zacząć rozwijać aranżację. W tym miejscu dodałem sekcję rytmiczną (zobacz tutor02.vip). Znów składa się ona z dwóch pętli. Pierwsza to tak zwana "stopa", czyli bęben basowy, wybijający rytm. Druga to talerze i bębny uzupełniające sekcję rytmiczną. Całość utrzymana jest nadal w konwencji house'owej. Dodałem tu jeszcze rozwinięcie dla rytmu (talerze "wchodzą" wcześniej i coraz głośniej - tzw. fade in) tak, że całość nie zaczyna się zbyt nagle. Ten fragment ponownie kopiujemy, bo będziemy go dalej rozwijać. Ponieważ wszystkie tracki są już zajęte, postanowiłem wyciszyć pętle house-a3, aby zrobić miejsce innej (zobacz tutor03.vip). Zostawiłem drugą pętlę, ponieważ oprócz roli instrumentu solowego pełni jeszcze funkcję basu. Gdybym ją wyciszył, utwór stałby się zbyt pusty (spróbjcie to zrobić sami, a zobaczycie o czym mówię). Wstawiłem tu też próbkę-efekt, która ma trochę wypełnić miejsce po wyciszonej melodii. Zajrzyjmy teraz do pliku tutor04.vip. Znajdziecie w nim kolejną sekwencję (chors.wav), która rozpoczyna się zgłośnieniem (fade in). Ponieważ powoli będziemy kończyć utwór, wyciszamy bas i wyłączamy stopę. Aby zapełnić powstałą po basie pustkę, wstawiłem wyciszoną sekwencję basu (zobacz tutor05.vip). Pozostałe pętle (bas i talerze) wyciszam (fade out). W ostatecznej wersji (tutor06fin.vip) znajduje się jeszcze kilka poprawek. Np. odrócenie pętli z talerzami (efekt często stosowany przez DJ'ów), czy też dodanie pogłosu do jednej próbki (w przyszłości dokładniej omówimy zastosowanie efektów specjalnych). I to już koniec...

Jak widać kolejność i dobór barw zależy jedynie od Twojej inwencji. Jednak w powyższym opisie znajdziecie kilka ważnych uwag, do których radzę się zastosować:

1. Unikaj nagłych skoków głośności i urywania instrumentów. Jeśli chcesz, by Twój utwór był spójny, płynnie wyciszaj i zgłaśniaj instrumenty. Jeśli po wyciszeniu instrumentu zostanie pustka, to postaraj się ją jakoś zapełnić. Pilnuj "równowagi" utworu.

2. Zwracaj uwagę na tonację. Wszystkie wykorzystane tutaj wav'y miały w końcówce nazwy tę samą cyfrę. Oznacza to, że nie powinny razem fałszować. Niestety, nie zawsze tak się dzieje i czasem trzeba wypróbować próbki o innych numerach (co i tak czasem nie daje zamierzonego efektu). Jest jednak spora szansa, że pętle o tych samych numerach będą grać czysto.

3. Ważne jest też to, czego nie słychać. Czasem jeden cichy instrument umieszczony w tle, potrafi nadać całości innego charakteru (spróbujcie wyciąć cichy bas na końcu przykładowego aranżu).

Poza tym doradzam eksperymentowanie. W końcu praktyka czyni mistrza! A w następnym odcinku coś o zmianach tonacji, efektach specjalnych i trochę różnych trików. Miłego komponowania...

Uwaga: na CD, spakowane razem z dodatkowymi samplami do MMM 2.0 znajdziecie parę moich przykładowych aranżacji (to właśnie te tutor.vip :)), pomocnych w zrozumieniu tego tekstu. ■

The Future of Home Music Creation is now

MAGIX music maker V2000

oraz

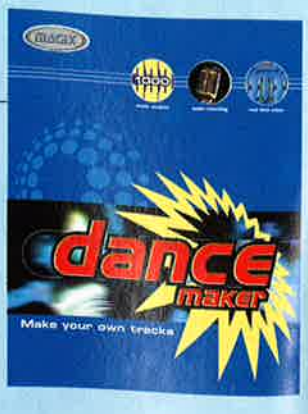
MAGIX music maker V2000 deLuxe

MAGIX music studio V2000

oraz

MAGIX music studio V2000 deLuxe

MAGIX dance maker



MAGIX Live Act DJ

MAGIX Soundpool collection

MAGIX Soundpools - Więcej energii dla waszych MAGIX programów

MAGIX Entertainment jest przodującym producentem oprogramowania w zakresie „Multimedia Music Software dla PC".

MAGIX music maker - zwycięzca testów w „Komputer Świat" nr. 06/99 w zakresie „Programy do tworzenia muzyki".

MAGIX

Dystrybucja: P.H.U."MultiComp" Sp. z o.o., skr. poczt. 43,
57-350 Kudowa Zdrój, tel. 074-866 40 00, www.multicomp.pl
Sprzedaż detaliczna: sklepy VOBIS, EMPiK oraz MediaMarkt na terenie całego kraju
Sprzedaż wysłkowa i hurtowa: firma EXE, skr. poczt. 63, 53-650 Worcław, tel. 071-353 70 06, www.exe.pl

Ist more...

www.magix.net

Von gry! Sesja druga

Entliczek, pętliczek...

Zapewne po przeczytaniu naszej pierwszej lekcji, czytelnicy CD-Action podzielili się na trzy odrębne grupy: naszych zwolenników, przeciwników i tych, którzy pozostali wobec naszego działu obojętni. Tym, którzy są za, z góry dziękujemy i zapewniamy, że będziemy dostarczać im co miesiąc nowej porcji wiadomości. Do przeciwników kierujemy prośbę, aby opanowali swoje wrogie nastawienie, mając na względzie tych, którzy są za. A obojętni? No cóż, są dwa wyjścia: śledzić nasze dalsze poczynania i przekonać się, że Pascal jeszcze nie umarł i nadal drzemią w nim ogromne możliwości lub pozostać nadal obojętnymi (czego wam nie życzymy).

Sławek Błyskal i Paweł Omelko

Dziś zajmiemy się pętlami i warunkami. Kompozycja artykułu będzie nieco odmienna od tej w poprzednim numerze. W pierwszej części opiszemy pętle i warunki (wraz z przykładowymi programami) - jednym słowem teoria. W drugiej zaś, napiszemy program obrazujący ich praktyczne zastosowanie. To tyle słowem wstępu, więc teraz do dzieła.

Jako pierwsze do rozbiórki pójdą pętle. Jednak zanim to nastąpi, damy wam pewną radę: zapamiętajcie sobie skrót klawiszy CTRL+PAUSE BREAK. Uwierzcie nam, nieraz uratuje wam program, gdy się zapętlicie. Teraz przystępujemy już do konkretów. Na początek parę słów wyjaśnienia, co to takiego są pętle. Zastępują nam one wielokrotne przepisywanie określonej ilości procedur i funkcji. Wyróżniamy ich trzy rodzaje:

REPEAT...UNTIL

Powtarza ona czynności zawarte pomiędzy słowem REPEAT, a słowem UNTIL, po którym dodatkowo postawiony jest warunek zakończenia pętli. Na przykład:

```
{program005 - program wczytuje liczbę, a następnie wypisuje ją. Powtarzać będzie tę czynność, dopóki podaną liczbą nie będzie 0}

program program005;
 uses crt;
  var liczba:integer;

begin
 clrscr;
 repeat {1}
  write('Podaj liczbę:');
  readln(liczba);
 until liczba=0; {2}
end.
```

Objaśnienie:
{1} słowo REPEAT rozpoczyna pętlę
{2} słowo UNTIL zakańcza pętlę, gdy zostanie spełniony podany warunek (tutaj: liczba=0)

Pętla REPEAT ma swoje praktyczne zastosowanie w bardziej 'profesjonalnych' programach. Wyobraźmy sobie menu z kilkoma opcjami, ostatnia z nich to wyjście. Na początku programu definiujemy zmienną wyjście typu byte, a następnie podstawiamy pod nią zero. Zakładamy pętlę REPEAT z warunkiem zamknięcia, gdy wyjście równe jest jeden. Wewnątrz niej definiujemy pozostałe opcje. Będziemy mogli tak długo z nich korzystać, dopóki nie uruchomimy opcji wyjście. Po jej uruchomieniu pod zmienną wyjście zostanie podstawiona wartość jeden, a tym samym nastąpi zamknięcie programu.

FOR...TO, FOR...DOWNTO

Pętla ta wykonuje określoną czynność n razy. Dla lepszego zrozumienia przykładzik:

```
{program006 - program wypisuje 10 razy słowo 'Pętla'}

program program006;
 uses crt;
  var i:byte;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 10 do writeln('Pętla'); {1}
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} po słowie FOR znajduje się zmienna, która - po każdorazowym napisaniu tekstu - zwiększa się o jeden. Tak więc, gdy tekst zostanie napisany 10 razy, a zmienna I osiągnie wartość dziesięć, nastąpi zakończenie działania pętli.

Jak widać nie ma w tym zbyt wielkiej filozofii. Należy jednak zwrócić uwagę na jedną, istotną sprawę. Chodzi o to, ile procedur lub/i funkcji ma wykonywać pętla FOR (tak samo sprawa się ma, jeżeli chodzi o pętle WHILE). Jeżeli jedną, zapis wygląda tak, jak jest to przedstawione w powyższym przykładzie. Jednak, gdy pętla ma do wykonania większą ilość zmiennych, wtedy po słowie DO piszemy słowo BEGIN, po nim procedury i funkcje, a następnie zamykamy pętle słowem END;
(ze średnikiem, a nie kropką!). Aby sobie to lepiej przyswoić, napiszmy kolejny program:

```
{program007 - program wypisuje podane przez nas liczby, a przed nimi ich liczbę porządkową}

program program007;
 uses crt;
 var ile,i:byte;
    liczba:integer;

begin
 clrscr;
 write('Podaj ilość liczb: ');
 readln(ile);
 for i:=1 to ile do
  begin
   write('Podaj liczbę: ');
   readln(liczba);
   writeln(i,'. ',liczba);
  end;
 repeat until keypressed;
end.
```

No i wszystko jasne. W programie007 pojawiły się również dwie inne rzeczy, które chcielibyśmy wyjaśnić. Pierwsza z nich to zmienna ILE. Chodzi mianowicie o to, że wielokrotność powtarzania pętli możemy ustalić sami, w zależności od potrzeby. Drugą rzeczą jest wykorzystanie zmiennej I do przypisania np. liczby porządkowej (odegra to także dużą rolę przy tablicach i macierzach, o czym w następnym numerze). Pętla FOR działa trochę inaczej, gdy zamiast słowa TO wpiszemy DOWNTO. Różnica polega na tym, iż w pierwszym przypadku zmienna I zwiększa się o jeden, a tutaj I zmniejsza się o jeden.

```
{program008 - program wypisuje wszystkie liczby naturalne od podanej przez nas do jeden}

program program008;
 uses crt;
  var liczba,i:byte;

begin
 clrscr;
 write('Podaj liczbę: ');
 readln(liczba);
 for i:=liczba downto 1 do write(i,', '); {1}
 repeat until keypressed;
end.
```

objaśnienie:
{1} pod zmienną I podstawiamy wartość zmiennej liczba. Po każdorazowym wykonaniu czynności, zmienna I zmniejsza się o jeden, aż jej wartość równa będzie jeden. Wtedy to nastąpi zakończenie pętli.

WHILE

Z usług tej pętli korzystamy najmniej, gdyż jest ona niemal identyczna w swym działaniu jak pętla REPEAT. Mimo to jeden przykładzik nam nie zaszkodzi:

```
{program009 - program wypisuje pod sobą po kolei wszystkie liczby naturalne mniejsze od 16}

program program009;
 uses crt;
  var liczba:byte;

begin
 clrscr;
 liczba:=1;
 while liczba<16 do {1}
  begin
   writeln(liczba);
   liczba:=liczba+1;
  end;
 repeat until keypressed;
end.
```

{1} dopóki zmienna LICZBA jest mniejsza od 16, dopóty program wykonuje procedury zawarte po słowie DO, pomiędzy poniższymi słowami BEGIN i END; (w tym wypadku: pisze wartość zmiennej LICZBA, a następnie zwiększa ją o jeden)

I tak oto wystarczająco - jak na sam początek - opisaliśmy to dziwne zjawisko, jakim są pętle. Pora przystąpić do warunków. Od razu chcemy dodać, iż są one niemal niezbędne przy tworzeniu jakichkolwiek programów. Działają one w następujący sposób: uruchamiają procedury zawarte wewnątrz siebie wtedy, gdy zostanie spełniony określony warunek. Wyróżniamy ich dwa rodzaje:

IF...THEN

Jeżeli ZMIENNA jest: równa(=), różna(<>), mniejsza(<), większa(>), mniejsza-równa(<=), większa-równa(>=) {podane operatory można stosować dla warunku IF jak i dla pętli REPEAT oraz WHILE} to zostanie wykonane określone polecenie. Lecz najlepiej przyswoicie sobie to, pisząc ten oto programik:

```
{program010 - kalkulator}

program prgram010;
 uses crt;
  var liczba1,liczba2,wynik:real;
    działanie:byte;

begin
 clrscr;
 write('Podaj pierwszą liczbę: ');
 readln(liczba1);
 write('Podaj drugą liczbę: ');
 readln(liczba2);
 write('Podaj numer działania [1.dodawanie 2.odejmowanie 3.mnożenie 4.dzielenie]: ');
 readln(działanie);
 if działanie=1 then
wynik:=liczba1+liczba2; {1}
 if działanie=2 then wynik:=liczba1-liczba2; {2}
 if działanie=3 then wynik:=liczba1*liczba2; {3}
 if działanie=4 then wynik:=liczba1/liczba2; {4}
 write('Wynik wynosi: ',wynik:0:4);
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Jeżeli zmienna działanie będzie równa 1, to pod zmienną wynik podstawi sumę liczb.

{2} Jeżeli zmienna działanie będzie równa 2, to pod zmienną wynik podstawi różnicę liczb.
{3} Jeżeli zmienna działanie będzie równa 3, to pod zmienną wynik podstawi iloczyn liczb.
{4} Jeżeli zmienna działanie będzie równa 4, to pod zmienną wynik podstawi iloraz liczb.

Jak widać na powyższym programie, po słowie IF następuje warunek jaki musi być spełniony, aby zostało wykonane polecenie znajdujące się po słowie THEN. W przypadku niespełnienia warunku program omija polecenie. Jeżeli warunek ma do wykonania więcej niż jedno polecenie, to analogicznie jak w przypadku pętli, stosujemy BEGIN i END;. Teraz już wiecie w jak prosty sposób można pod Pascalem zrobić kalkulator. Jest jeszcze jedna sprawa dotycząca opisywanej pętli. Słowo ELSE, które można dopisać za poleceniami warunku. Oznaczz ono 'w przeciwnym wypadku', czyli: Jeżeli /coś/ to /coś/ w przeciwnym wypadku /coś/. Przykład:

```
{program011 - Zgadnij o jakiej liczbie myślę?}

program program011;
 uses crt;
  var moja,twoja:byte;

begin
 clrscr;
 moja:=13;
 write('Podaj swoją liczbę: ');
 readln(twoja);
 if twoja=moja then writeln('Zgadłeś!')
else writeln('Spróbuj jeszcze raz!'); {1}
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Jeżeli zmienna TWOJA równa będzie zmiennej MOJA (w tym przypadku 13), to wyświetlony zostanie komunikat o odgadnięciu liczby. W przeciwnym wypadku zostanie wypisany komunikat, aby spróbować jeszcze raz.

CASE...OF...END;

Powoduje wybranie odpowiedniego polecenia, w zależności od wartości zmiennej. Napiszmy jeszcze raz program kalkulator, jednak tym razem z użyciem warunku CASE.

```
{program012 - Kalkulator}

program program012;
 uses crt;
   var liczba1,liczba2,wynik:real;
      działanie:byte;

begin
 clrscr;
 write('Podaj pierwszą liczbę: ');
 readln(liczba1);
 write('Podaj drugą liczbę: ');
 readln(liczba2);
 write('Podaj numer działania
(1.dodawanie 2.odejmowanie 3.mnożenie
4.dzielenie): ');
 readln(działanie);
 case działanie of {1}
  1: wynik:=liczba1+liczba2; {2}
  2: wynik:=liczba1-liczba2; {3}
  3: wynik:=liczba1*liczba2; {4}
  4: wynik:=liczba1/liczba2; {5}
 end;
 write('Wynik wynosi: ',wynik:0:4);
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} po słowie CASE znajduje się nazwa zmiennej, której wartość zadecyduje o wyborze polecenia.
{2} Jeżeli zmienna DZIAŁANIE będzie równa 1, to pod zmienną WYNIK podstawi sumę liczb.
{3} Jeżeli zmienna DZIAŁANIE będzie równa 2, to pod zmienną WYNIK podstawi różnicę liczb.
{4} Jeżeli zmienna DZIAŁANIE będzie równa 3, to pod zmienną WYNIK podstawi iloczyn liczb.
{5} Jeżeli zmienna DZIAŁANIE będzie równa 4, to pod zmienną WYNIK podstawi iloraz liczb.

Podobnie jak w przypadku IF'a, tak i tu istnieje możliwość zatrudnienia słówka ELSE. Analogicznie, jeżeli nie zostanie wykonane żadne z poleceń, program wykona to, co znajduje się po słowie ELSE. Jest to na tyle proste (i analogiczne), że tym razem darujemy sobie przykładzik.

Teorię i przykłady mamy już za sobą, tak więc przyszedł czas na obiecany wcześniej program. Postaramy się zawrzeć w nim cały, nowopoznany materiał. Do dzieła towarzysze.

```
{program013 - program Powtórka}

program program013;
 uses crt;
  var wyjście,opcja,działanie,i:byte;
     liczba1,liczba2,wynik:real;

begin
 wyjście:=0;
 repeat
  clrscr;
 writeln('================');
  writeln('= MENU PROGRAMU POWTóRKA =');
 writeln('================');
  writeln;
  writeln('1. Kalkulator (z IF)');
  writeln('2. Kalkulator (z CASE)');
  writeln('3. Liczby Naturalna 1-100');
  writeln('4. Wyjście z programu');
  writeln;
  write('Twój wybór: ');
  readln(opcja);
  if opcja=1 then
   begin
    clrscr;
     write('Podaj pierwszą liczbę: ');
     readln(liczba1);
     write('Podaj drugą liczbę: ');
     readln(liczba2);
     write('Podaj numer działania
(1.dodawanie 2.odejmowanie 3.mnożenie
4.dzielenie): ');
     readln(działanie);
     if działanie=1 then
wynik:=liczba1+liczba2;
     if działanie=2 then wynik:=liczba1-
liczba2;
     if działanie=3 then
wynik:=liczba1*liczba2;
     if działanie=4 then wynik:=liczba1/
liczba2;
     write('Wynik wynosi: ',wynik:0:4);
     repeat until keypressed;
   end;
  if opcja=2 then
   begin
    clrscr;
    write('Podaj pierwszą liczbę: ');
    readln(liczba1);
    write('Podaj drugą liczbę: ');
    readln(liczba2);
    write('Podaj numer działania
(1.dodawanie 2.odejmowanie 3.mnożenie
4.dzielenie): ');
    readln(działanie);
    case działanie of
     1: wynik:=liczba1+liczba2;
     2: wynik:=liczba1-liczba2;
     3: wynik:=liczba1*liczba2;
     4: wynik:=liczba1/liczba2;
    end;
    write('Wynik wynosi: ',wynik:0:4);
    repeat until keypressed;
   end;
  if opcja=3 then
   begin
    clrscr;
    for i:=1 to 100 do write(i:3,', ');
    repeat until keypressed;
   end;
  if opcja=4 then wyjscie:=1;
 until wyjście=1;
end.
```

Program ten pozostawiamy bez komentarza. Mamy bowiem do Was prośbę, abyście sami go sobie przeanalizowali. Uwierzcie nam, jeżeli sami nie będziecie próbowali pisać swoich własnych programów, to Pascal na zawsze pozostanie dla was czarną magią, a przecież jest to narzędzie o naprawdę bardzo dużych możliwościach. Tak więc nadszedł czas, aby zakończyć nasze ciężkie zmagania. Dziś dużo miejsca zajęły programy, więc zakończenie musi być krótsze. W takim razie pozostaje nam tylko życzyć Wam ciekawych pomysłów na Wasze konkursowe prace. Do zobaczenia za miesiąc towarzysze!

■

Errata

Oto tabelka, której zabrakło w poprzednim wykładzie... czyli:

Rodzaje przedziałów liczb całkowitych

Nazwa	Przedział
Shortint	-128..127
Integer	-32768..32767
Longint	-2147483648..2147483647
Byte	0...255
Word	0...65535

PROGRAMY, KTÓRYCH ZABRAKłO NA POPRZEDNIM CD, Są W KATALOGU Z PROGRAMAMI DO TEGO NUMERU KURSU.

Słownik szkolny: Muzyka

Granie w duszy

O Wydawnictwach Szkolnych i Pedagogicznych pisaliśmy już ostatnio za sprawą interesującego programu Słownik szkolny: Ekologia. Kolejnym programem opartym na tym samym engine, ale dotyczącym innego tematu, jest Słownik szkolny: Muzyka.

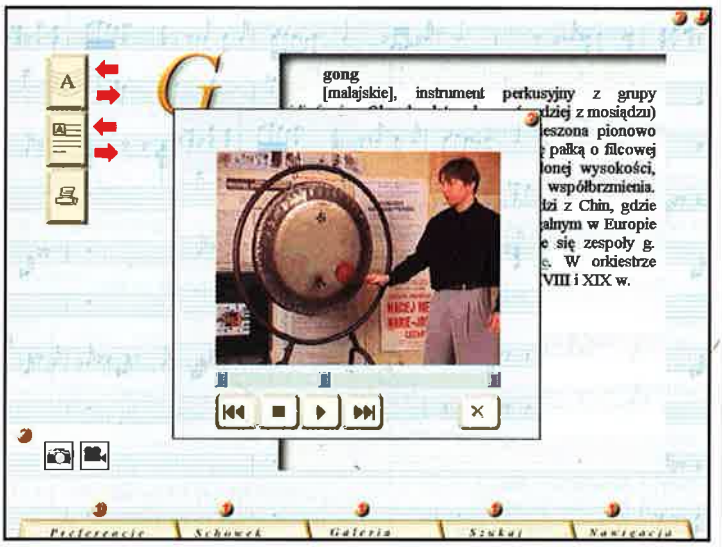
ANDRZEJ SITEK

Słownik szkolny: Muzyka jest przeznaczony przede wszystkim dla młodzieży szkolnej i dla nauczycieli wychowania muzycznego. Zawiera hasła-terminy teoretyczne i historyczne, odnoszące się do stylów, gatunków i form muzyki poważnej, jazzu i muzyki rozrywkowej, popularyzowanej w środkach masowego przekazu. Czytelnik znajdzie tu również hasła dotyczące szeroko pojętej kultury muzycznej, poświęcone np. słynnym teatrom operowym, stowarzyszeniom, zespołom muzycznym. Słownik Muzyki ma przede wszystkim ułatwić zrozumienie terminów, z którymi uczniowie mogą się zetknąć w szkole, przy słuchaniu audycji radiowych bądź podczas oglądania programów muzycznych w telewizji.

Dzięki nieskomplikowanej strukturze programu, obsługa jest banalnie prosta, a dotarcie do wybranych wiadomości bardzo łatwe. W programie znajduje się ok. 1100 haseł, ułożonych w porządku alfabetycznym. Wybierając jedną z liter alfabetu, będziemy mogli przejrzeć określone hasła, możliwe jest również automatyczne wyszukanie danego terminu. Wystarczy wówczas wpisać poszukiwane słowo lub dowolny ciąg znaków, a program samodzielnie odnajdzie informację. Opracowanie merytoryczne, którego dokonała Irena Poniatowska, nie pozostawia wiele do życzenia. Wszystkie teksty są zwięzłe, jasne i konkretne. Forma definicji nie pozwala, co prawda na rozwinięcie pewnych interesujących wątków, ale nazwa programu Słownik szkolny wymusza pewną formę prezentacji. Dzięki odsyłaczom, działającym na zasadzie hipertekstu, można przeanalizować informacje ściśle związane z tematem.

Na poziomej belce, znajdującej się u dołu ekranu akcji, umieszczono wszelkie dostępne użytkownikowi opcje. W Preferencjach możemy standardowo skorzystać z funkcji zbliżonej do zakładki. Przy wyjściu i ponownym wejściu do Słownika zostanie wczytany wcześniejszy stan programu. Znajdują się tu również opcję dotyczące ustawień drukarki i głośności.

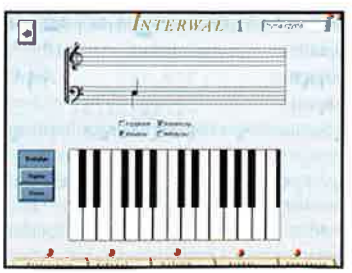
W kolejnym podkatalogu: Schowek możemy umieścić zdjęcie lub tekst. Skopiowanie danych umożliwia umieszczenie ich w innym miejscu, już po wyjściu z programu.
Sercem aplikacji są jednak opcje umieszczone w zakładce Galeria. Znajdują się tutaj cztery katalogi. Pierwszy z nich: Zdjęcia, to oczywiście mnóstwo ilustracji i kolorowych



fotografii. Możemy obejrzeć materiały, wybierając fotkę z listy. Zdjęcia obrazują niemal wszystkie omawiane w programie tematy. Aby je obejrzeć nie trzeba koniecznie odwiedzać galerii. Wybierając określone hasło na ekranie, oprócz tekstu pojawiają się również symbole zdjęć, które dotyczą zagadnienia oraz ikonki, pod którymi znajdziemy materiały filmowe. Oczywiście, nie każdy temat został okraszony ilustracją lub zapisem filmowym, jednak postarano się, aby najistotniejsze, główne zagadnienia zostały w ten sposób wzbogacone.

Zamieszczone w programie filmy dotyczą przede wszystkim określonych instrumentów. Możemy więc nie tylko usłyszeć grę na instrumencie, ale i zobaczyć muzyka, poznać technikę gry. Jakość nagrań video jest dobra (szkoda tylko, że w tak małym okienku), a wygodny panel sterowania umożliwia łatwą obsługę. Świetnym pomysłem jest umieszczenie w programie wielu próbek muzycznych. Ich jakość jest znacznie lepsza niż zapis video, są nagrane w formacie *.midi i *.wav (z bogatej fonoteki tylko Warszawiankę 1905 "wzbogacały" zakłócenia i trzaski) . W sumie możemy wysłuchać 48 minut nagrań. Przygotowano je bardzo starannie, co zasługuje na uwagę. W większości przypadków są to jedynie fragmenty (ale np. Bogurodzicę czy Mazurek Dąbrowskiego zamieszczono w całości - w tym drugim przypadku, nawet w dwóch wersjach), jednak postarano się, aby fragmenty obejmowały najciekawszy wątek utworu lub też były pewną całością (np. Bolero Ravela). Słuchanie nagrań, zamieszczonych w słowniku, to prawdziwa przyjemność.

Jedną z najciekawszych opcji dostępnych w Słowniku są interakcje. Pozwalają one doświadczalnie zapoznać się z tematyką niektórych haseł czy też używać komputera jak swoistego instrumentu muzycznego. Interakcje obejmują pięć tematów: Gamma, Interwał, Klawiatura, Metronom, Trójdźwięk. Użytkownik będzie mógł zasiąść np. do fortepianu i w zależności od interakcji zapoznać się z brzmieniem wszystkim gamm, interwałów (a także zapisem nutowym, symbolicznym). Pozna również zasadę działania metronomu oraz podstawowe oznaczenia tempa, a także brzmienie trójdźwięków: durowego i molowego (budowanego od dowolnego dźwięku).



Słownik szkolny: Muzyka jest wartościową pozycją, opracowaną w ten sposób, że staje się atrakcyjny nie tylko dla uczniów i nauczycieli przedmiotu. Świetne materiały muzyczne i tekstowe sprawiają, że program może zostać wykorzystany przez wszystkich interesujących się muzyką. Być może niektórych zniechęci dość uboga forma graficzna, jednak należy pamiętać, że jest to jedynie rozbudowany słownik. Ostatnim atutem aplikacji jest względnie niska cena, którą ustalono na 99 złotych. Słownik szkolny: Muzyka jest kolejnym programem WSiP, który na pewno wart jest swojej ceny. ■

INFO CD-ACTION

Producent:	WSiP
Dystrybutor:	WSiP
Internet:	http://www.wsip.com.pl
Wymagania:	486, 8 MB RAM, Win 3.1/95/98, CDx4
Cena:	99zł

Bolek i Lolek

na tropie zaginionej księgi ortografii

Ortograficzna przygoda

Kłopoty z ortografią zaczynają się dla dzieci jednocześnie z pierwszymi, jeszcze nieporadnymi literami stawianymi w zeszycie. Opanowanie zasad poprawnej pisowni nie jest jednak bardzo trudne, a jeżeli proces nauki został rozpoczęty wystarczająco wcześnie, nasza pociecha powinna bez trudu posiąść umiejętność bezbłędnego pisania.

ANDRZEJ SITEK

Oczywiście dziecko wymaga stałej kontroli nauczyciela, którego rola polega na poszerzaniu wiedzy swego podopiecznego. Lekcje w szkole są jednak prowadzone dość schematycznie, a już na pewno trudno byłoby powiedzieć, że są interesujące czy też rozwijają wyobraźnie dziecka. Oczywiście generalizuję, jednak nie zmienia to faktu, że przeciążeni, słabo zarabiający pedagodzy nie mają sił i chęci na prowadzenie lekcji, które byłyby czymś więcej niż przekazywaniem określonego materiał do nauczenia. Wyjątkowa, spontaniczna natura dziecka wymaga niekonwencjonalnych metod edukacyjnych. Efektywność nauki małego człowieka zależy właśnie od stopnia jego koncentracji, chęci do pracy. By osiągnąć najlepsze rezultaty należy trafić w gusta, zainteresowania dziecka. Wyobraźnia może zostać z powodzeniem zaprzęgnięta do konkretnej pracy. Tak właśnie jest w wypadku nowego programu Aidem Media zatytułowanego: Bolek i Lolek na tropie zaginionej Księgi Ortografii.

Bolek i Lolek to program edukacyjny przeznaczony dla dzieci od siódmego roku życia. Jego zadaniem jest nauczenie naszych milusińskich zasad ortografii i poprawnego pisania. W programie znajduje się ponad 3.500 trudnych wyrazów, nad którymi będzie pracować dziecko. Zakres tematyczny programu obejmuje pisownię wyrazów z ó, u, rz, ż, ch, h; pisownię wyrazów z b, p, d, t, g, k; cząstką 'by' pisaną razem i osobno; partykułą 'nie' pisaną razem i osobno; pisownią wyrazów z i, ii, j, ji; pisownią wyrazów wielką i małą literą; pisownią wyrazów z ą, om, on, ę, em i en. Mimo że brzmi to bardzo groźnie, sama nauka wygląda raczej jak zabawa i "zdarza się" niejako mimochodem. Po zainstalowaniu programu trafiamy na główną plansze: Baśniową Krainę z poziomu której można dostać się do wszystkich innych elementów aplikacji. Na środku ekranu znajduje się pomnik Mistrza ortografii, z którego skradziono historyczną księgę. Wskazując pomnik, rozpoczynamy poszukiwania i wielką przygodę.

Struktura programu jest bardzo prosta, obsługa nie nastręcza żadnych problemów, a zadania są ciekawe i skonstruowane w ten sposób, aby wyzwolić w dzieciach chęć rywalizacji, pokonania przeciwnika, a przede wszystkim osiągnięcia celu (odnalezienie skradzionej Księgi ortografii). Każdy animowany element na głównej planszy to kolejna interesująca zabawa. Tych elementów jest w sumie czternaście i obejmują swym zakresem wszystkie wspomniane wcześniej zagadnienia związane z pisownią i ortografią.

W pościgu podążamy śladami bandyty do miejsca, gdzie ukrył księgę. Po drodze należy jednak zmierzyć się z dziewięcioma przeszkodami-zabawami i uzupełnić słowa, które bronią nam dostępu do Księgi. Są to różnorodne, urozmaicone zabawy, które na pewno spodobają się dzieciom. W jednej z nich musimy kierować pociągiem pędzącym przez prerię. Tory mogą w każdej chwili skończyć się, co oznacza oczywiście katastrofę. Zadaniem malca jest takie kierowanie ciuchcią, aby zawsze znajdowała się na torze, który nie jest w trakcie budowy i nie grozi wypadkiem. Wybór odpowiedniej

pisowni wyrazu oznacza jednocześnie wybór określonej drogi. Jeżeli będzie właściwa, pociąg pojedzie dalej... W innych zabawach dziecko musi przeprawić Bolka przez kry lodowe, poradzić sobie z latającym dywanem i balonem, odnaleźć szyfr w jaskini czy też rozwiązać krzyżówkę ortograficzną. Bardzo dobrze, że zabawy są różnorodne i odmienne pod względem scenariusza. Dzięki temu dziecko będzie cały czas zaabsorbowane, skoncentrowane na zadaniu, które przed nim postawiono. W trakcie zabawy nasuwa się jeszcze jedna refleksja. Gry można przejść w trybie treningu lub pościgu. W tym drugim wypadku czas jest ograniczony i nie można dokonać zmiany tej wartości. Nie jest to najlepszy pomysł, bowiem możliwości dzieci są tak różne jak one same i przynajmniej w początkowym etapie nauki nie można do końca uśredniać ich wyników. Szkoda również, że pomyłka każdorazowo oznacz powrót do początku zabawy. Powinna być jeszcze inna alternatywa gry, tzn. taka, w której gracz cofa się jedynie o krok, a nie musi zaczynać wszystko od początku. W programie znajdują się również gry, w których może wziąć udział od dwóch do czterech graczy. W jednej z nich dzieci wcielają się w role Bolka i Lolka, a zabawa będzie polegała na przeciąganiu liny. W innej należy uwolnić duchy i zdobyć zamki. Oczywiście można tego dokonać jedynie poprzez wskazanie prawidłowej pisowni danego słowa. Po zdobyciu chociaż jednego zamku i gdy w krainie nie ma już żadnego zamku z uwięzionymi duchami, gracze przechodzą do drugiej tury. Następuje pojedynek na słowa i zwycięzca przejmuje zamek pokonanego.

Po bojach w baśniowej krainie, należy jeszcze odwiedzić ortograficzny młyn. Znajdują się tam błędnie napisane wyrazy, czyli słowa, w których dziecko popełniło błędy podczas rozwiązywania zadań w treningu i pościgu. Dzięki młynowi użytkownik ma okazje jeszcze raz zmierzyć się z wyrazami, które sprawiły mu największe problemy.

Ostatnim miejscem, gdzie użytkownik będzie częstym gościem jest kraina ortografii. Jej mieszkańcy prezentują zasady pisowni w specjalnym programie telewizyjnym. Przed domkiem każdego mieszkańca znajduje się literka, o której domownik wie niemal wszystko, a tą wiedzą z chęcią się podzieli. Z kolei w studiu filmowym posłuchamy i obejrzymy wiadomości o zasadach pisowni. Wiadomości można zatrzymać, cofnąć, przewinąć do przodu. Nie można ich jednak wydrukować, co niepomiernie dziwi. Na samym końcu podróży znajduje się fabryka snów. W fabryce, na specjalnych ekranach pojawiają się niekompletne słowa, które trzeba uzupełnić, złożyć, by mogły funkcjonować. Jeżeli odbiorca nie popełni błędu, otrzyma tytuł mistrza produkcji słów.

Bolek i Lolek to program, który znakomicie wspomoże proces nauki, przyswajania zasad poprawnej pisowni i ortografii. Bardzo ładny pod względem graficznym, z właściwą oprawą muzyczną i profesjonalnymi lektorami, program ten na pewno zasługuje na uwagę. Drobne niedociągnięcia nie wpływają znacząco na wartość merytoryczną i praktyczną aplikacji.

Warto wysłać dzieci na poszukiwanie księgi ortografii. Na pewno wrócą bogatsze z tej podróży, a będzie to bogactwo, które trudno przeliczyć na kilkadziesiąt złotych, które trzeba wydać na program....

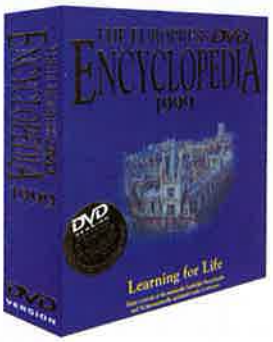
INFO CD-ACTION

Producent:	Aidem Media
Dystrybutor:	Aidem Media Tel. 058 348 75 40, 0601 65 70 05
Internet:	http://www.xxxx
Wymagania:	586, 16 Mb RAM, CD ROMx2, Windows 95/98
Cena:	53 zł

Europress Encyclopedia 1999 (DVD)

Ostatnio wiele mówi się o tym, że płyty DVD są przyszłością, a zwykłe CDki odejdą do lamusa. Niestety, tak różowo to jeszcze nie jest. Wprawdzie nikt nie dyskutuje o przewagach jednego formatu nad drugim (bo tu akurat dyskutować nie ma o czym - fakty są faktami i walczyć z nimi nie ma sensu), ale jakoś na razie dowiedzieć się o tym można głównie z publikacji, a nie własnego z tym cudem obcowania. Sytuacja ta nie dotyczy li tylko zwykłych użytkowników komputerów, ale również i Redakcji, do której, jak dotąd, jakoś wersje na krążkach DVD trafiać nie chciały...

ALEKSANDER OLSZEWSKI

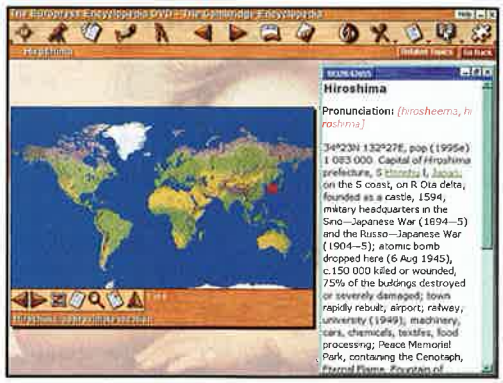


Co na płytce:

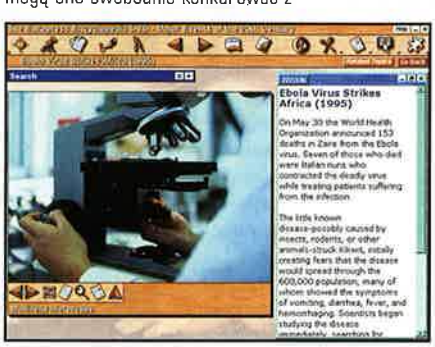
- 13 filmów dokumentalnych
- 10 milionów słów
- 12 tysięcy ilustracji, map i tabeli
- 50 filmików
- 1 tysiąc klipów audio
- słownik języka angielskiego z 140 tysiącami haseł
- słownik historii naturalnej z 10 tysiącami definicji
- 52 tysiące artykułów
- 2 tysiące biografii
- 400 szczegółowo opisanych zwierząt
- szczegółowa historia wieku XX
- 57 tabel porównawczych

Ale powoli sytuacja ta zaczyna się zmieniać, a pierwszą tego jaskółką jest właśnie opisywana encyklopedia Europressu. Nie da się ukryć, że napis DVD podziałał na nas niczym płachta na byka, ale tak się jakoś dziwnie złożyło, że tylko u mnie w komputerze siedział sobie odpowiedni czytnik, dzięki czemu problem przydziału tego tytułu rozwiązał się właściwie sam. Instalacja przebiegła bezproblemowo, i już po chwili ukazał się ekran startowy. I tu nastąpiło pierwsze zdziwienie. Zazwyczaj encyklopedie otwierają się na czymś w rodzaju spisu (na przykład nasza PWN-owska), a tutaj każe się nam najpierw wybierać jakieś działy... Ale krótki rzut oka na pudełko (bo niestety instrukcji w formie drukowanej w pudełku się nie znajdzie) i taki sposób prezentacji zawartości krążka staje się jasny: Europress Encyclopedia 1999 to bowiem nie tylko kompletne przeniesienie na postać elektroniczną zawartości Cambridge Encyclopedia. Poza nią, znalazło się również miejsce i dla trzydziestu czterech innych brytyjskich wydawnictw referencyjnych, a także, co jest jedyną poważną różnicą w zawartościach wersji CD i DVD, dla ponad dwóch godzin filmów!

Przy tych ostatnich zatrzymam się zresztą troszeczkę dłużej, i to nie tylko z powodu ich imponującej łącznej długości. Równie istotna jest bowiem ich jakość oraz różnorodność. A na tej płaszczyźnie mogą one swobodnie konkurować z praktycznie każdym programem popularnonaukowym, wyświetlanym w telewizji! Niezależnie czy chcemy się czegoś dowiedzieć o Holocauście, czy o rodzeniu się gwiazd - w obydwu przypadkach zarówno jakość jak i zawartość stoją na najwyższym poziomie - choć trzeba sobie oczywiście zdawać sprawę, iż wszystkie one zrealizowane zostały w języku angielskim. Nie ma jednak róży bez kolców - do ich odtwarzania wymagany jest (zgodnie zresztą z informacjami na opakowaniu) dekoder MPEG-2. I, niestety, nie można go zastąpić programem, a przynajmniej nie PowerDVD, gdyż ekran pozostaje po prostu czarny... Nie oznacza to jednak konieczności całkowitej rezygnacji z filmów, gdyż można je na szczęście odtworzyć ręcznie, otwierając po prostu w odtwarzaczu DVD odpowiedni plik.

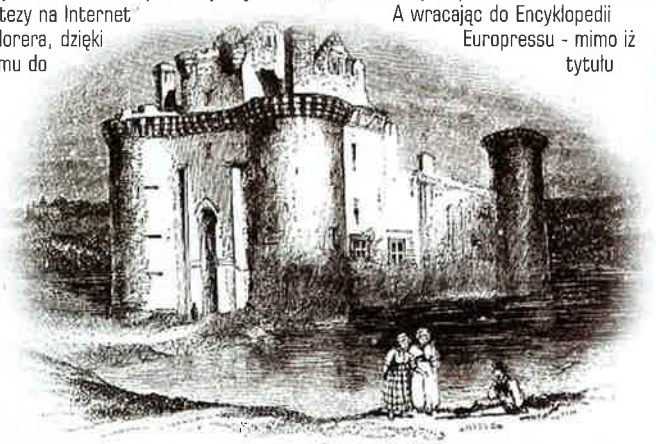


Filmy jednak, mimo iż stanowią bez wątpienia dużą atrakcję, nie są wcale najważniejsze. Ciężko zresztą określić, co w tej Encyklopedii na takie miano zasługuje... W ramce znajdziecie zresztą spis, składających się na nią elementów - przyznacie chyba, że jest on dość imponujący. W dodatku, całość wyposażona została w bardzo sprawnie działający system zarządzający. Przede wszystkim nie ma on postaci jakiejś protezy na Internet Explorera, dzięki czemu do szybkiego działania nie wymaga monstrualnych maszyn z potężną pamięcią i najnowszymi procesorami. Nawet niemożność zmaksymalizowania jego okna nie jest, przy jego funkcjonalności i szybkości, wadą zbyt wielką, gdyż, w przeciwieństwie do programów Optimusa/DK, przystosowany on jest do rozdzielczości 800x600, dzięki czemu i w 1024x768 wygląda całkiem znośnie.



Czy jednak znaczy to, iż mamy do czynienia z produktem idealnym? Cóż, nawet pomijając fakt, iż zawsze można się do czegoś przyczepić, bo nie ma przecież programów bez wad, odpowiedź brzmi nie. O problemach z odtwarzaniem filmów już wspomniałem, o konieczności znajomości języka Shakespeare'a również - ale akurat nie o to chodzi. Problem leży bowiem w tak zwanym apetycie i jego rośnięciu w miarę jedzenia. Wzorem Encarty Microsoftu chciałoby się tu otrzymać choćby nieco dokładniejsze informacje geograficzne - ale niestety na szczegółowe mapy lepiej się nie nastawiać. Nie jest to coś dyskwalifikującego i gdyby nie chęć posiadania wszystkiego w jednym miejscu (zwana także "syndromem parcia ku doskonałości"), nie byłoby sprawy - ale mimo wszystko pokazuje, iż nadal wypadałoby mieć kilka źródeł informacji referencyjnych, gdyż w pojedynkę żadne z nich nie jest pełne...

A wracając do Encyklopedii Europressu - mimo iż tytułu "doskonałość" dostać ona nie może, to, z drugiej strony, ciężko jednak jej osobom znającym angielski nie polecić: zawartość jest co najmniej dobra, dochodzą do niej świetne filmy, a w dodatku, dzięki pojemności nośnika, nie trzeba się bawić w przekładanie płytek. ■



Program do recenzji udostępnił warszawski EMPIK Megastore

INFO CD-ACTION

Producent:	Europress
Dystrybutor:	Europress
Internet:	http://www.europress.co.uk
Wymagania:	P100, W95/98, karta dźwiękowa, myszka, SVGA z 2MB RAM, 16Mb RAM, dekoder MPEG-2, DVD-ROM
Cena:	240 PLN

Na tropach... języka polskiego

Czyli ucz się Jasiu...

Czym skorupka za młodu nasiąknie, tego Jan nie będzie umiał, powiadają przysłowia, które, jak wiadomo, są mądrością narodu. Zawsze upierałem się przy zdaniu, że nasze szkoły w jednym tylko dobrze przygotowują młodego człowieka do życia: ponieważ wiadomo, że życie bije jak źródło, i przeważnie w łeb, doskonale spełniają swe zadanie jako szkoły hartu i przetrwania, czyli tak ostatnio modne Survival Schools. Wielu nauczycieli traktuje ucznia jak swego osobistego wroga (co prawda trudno im rzecz udowodnić, oni tylko realizują wymagania programowe) i nikomu nie chce się sięgnąć po nowoczesne metody nauczania, a już myśl o tym, że można by te wymagania zredukować, wydaje się każdemu nauczycielowi bez mała świętokradztwem. Nie wiem, czy możliwe jest spełnienie postulatu drugiego - wymagałoby to od przeciętnego belfra ewolucji myślowej, znacznie trudniejszej niż ta, co wyprowadziła ludzkość z jaskiń. Jednak z pewnością da się spełnić postulat pierwszy, w czym z pewnością mogą pomóc ludzie z firmy EDGARD Multimedia.

ANDRZEJ SAWICKI

Jako małe pacholę zastanawiałem się nieraz, czemuż to wymaga się ode mnie znajomości części mowy, składni i tym podobnych smętów, nikt zaś nie uczy mnie ładnie mówić. W końcu mowa służy do tego, by się jakoś komunikować ze światem i by wyartykułować jak najlepiej i precyzyjniej swoje potrzeby oraz pragnienia, a także, by pojąć, czego od nas chcą inni. Można to oczywiście robić na zasadzie "Me Tarzan, you Jane!", w sposób, który nieco tylko ubogacił ten, co nie chciał, a musiał, ale przecie dawno już wyszliśmy z jaskiń i dobrze byłoby mówić nie tylko głośno, ale i ładnie. Do tego sprowadza się chyba słynna deklaracja Słowackiego w Beniowskim: "Chodzi mi o to, aby język giętki powiedział wszystko, co pomyśli głowa...". Kluczowym słowem jest "giętki". A niestety, w niewielu tylko szkołach organizuje się konkursy krasomówstwa.

Prezentowana propozycja jest programem pomocnym w nauce języka polskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum oraz przygotowującym do egzaminu wstępnego do szkoły średniej. Twórcy programu sporo się napocili, aby wiedzę przekazać w sposób atrakcyjny i ciekawy. I zamierzenia udało im się spełnić - co jest dość istotne, nigdy bowiem nie spotkałem podręcznika, którego autorzy zamierzaliby nudzić czytelnika świadomie (tak przynajmniej zawsze zapewniają recenzenci podręczników), ale rzec trzeba, że wychodzi im to nieraz genialnie. Program "Na tropach..." jest próbą udowodnienia, że lekcja języka polskiego nie musi być nudna jak klasztorny proces o podkradanie jabłek. Po uruchomieniu programu poznajemy parę sympatycznych

postępów ucznia
- podręcznik gramatyki i Dobre rady
- testy kompetencyjne i ortograficzne
- wzorcowe wypracowania (rzecz osobliwie cenna dla ucznia!)
- testy z literatury (nie wiem, czy nie za trudne, zaliczyłem 4 z nich na 83 % - co prawda szkołę średnią kończyłem... no, może nie będziemy drążyć tematu)
- zasady poprawnej ortografii i interpunkcji
- biografie autorów i słownik krytyczno-literacki
- setki zabawnych ilustracji do przykładów
- wypowiedzi autorów i nagrane fragmenty ich dzieł w wykonaniu najlepszych polskich aktorów
- system śledzenia postępów w nauce
- urozmaicone ćwiczenia

bohaterów (Asię i Mateusza) i Detektywa (jego postać kojarzy się w sposób oczywisty), którzy towarzyszą graczowi w podróży przez wiedzę.

Program prezentuje:
- 600 wieloetapowych ćwiczeń i testów o zróżnicowanym stopniu trudności, dostosowanym do

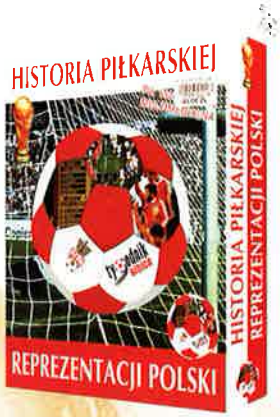
Wszystko to zostało podane w atrakcyjnej szacie graficznej, a animacje, towarzyszące niekiedy wyjaśnianiu zależności składniowych czy innych problemów, są tej klasy, że mogliby ich autorzy zawstydzić twórców niejednej gry komputerowej. Znakomitym pomysłem jest zamieszczenie nagrań wielu fragmentów dzieł literackich - niejedna lektura, zaprezentowana przez doskonale znającego fach lektorski aktora, nabiera nieoczekiwanych rumieńców. Korzystający z programu uczeń może sprawdzać swoje postępy i porównywać je z innymi. Choć na wstępie zaznaczyłem, że nauka gramatyki jest nudna, autorzy programu zdołali mnie przekonać, że jest inaczej - a niełatwo się wyrzec sądów ugruntowanych od wielu lat. Program w sumie jest bardzo dobrym przykładem tego, że komputer ma ogromne - i prawie jeszcze nie wykorzystane - możliwości dydaktyczne.

Trzeba zaś do tego niewiele... komputera i nauczyciela, który nie boi się eksperymentów i lubi swoich uczniów. I oczywiście kilku zapaleńców, którzy jak ludzie z firmy EDGARD Multimedia, zechcą się potrudzić, by nauka polskiego nie była po latach wspominana przez ludzi z dreszczykiem grozy... ■

INFO CD-ACTION

Producent:	Edgard multimedia
Dystrybutor:	Edgard multimedia tel.022 8574432
Internet:	http://www.edgard.com.pl
Wymagania:	P133, Win 95/98/NT4 PL, CD X 8, karta dźwiękowa, karta graficzna, około 30 MB na HD
Cena:	79 zł

Historia Piłkarskiej Reprezentacji Polski



Dawna chwała i przykra teraźniejszość

A więc finały przyszłorocznych Mistrzostw Europy tradycyjnie mamy z głowy. Co prawda, tym razem emocje mieliśmy zafundowane do ostatniego meczu, ale to w niczym nie zmienia faktu, iż Polaków, jak zawsze, zabraknie na boiskach Holandii i Belgii. Kosztowały nas te eliminacje sporo nerwów (muszę sobie kupić farbę do włosów na moją siwiznę ;)). Wszyscy sfrustrowani tą sytuacją mogą sobie jednak chociaż trochę poprawić humor, sięgając po Historię Piłkarskiej Reprezentacji Polski.

MACIEK JAKUBSKI

Dlaczego poprawić? Ponieważ można, dzięki tej multimedialnej encyklopedii, zapoznać się z historią naszej reprezentacji, jako że i ona miała również dni chwały. Czasami dobrze jest tak sobie powspominać, a młodsi, dzięki temu tytułowi, zapoznają się z wielką piłką w wykonaniu naszej reprezy. Encyklopedia ta zawiera praktycznie wszystko, co powinniśmy wiedzieć na temat reprezentacji. Od jej pierwszego spotkania międzypaństwowego, aż do sierpniowego meczu nr 582 z jedenastką Hiszpanii (18.08.99). Mało tego, jedną z zalet tego programu jest banalnie prosty edytor, dzięki któremu możemy wpisywać sobie sami kolejne mecze naszej reprezy. W ten sposób Historia Piłkarskiej Reprezentacji Polski praktycznie się nie starzeje!

Ale zacznę od początku. Encyklopedia powstała przy współpracy PZPN i Tygodnika Kibica, a nad całością czuwał Marek Leja. Dzięki temu, Historia Piłkarskiej Reprezentacji Polski zawiera absolutnie wszystkie fakty, dotyczące naszej reprezy, poszczególnych spotkań, piłkarzy, etc. W menu głównym mamy dostęp do następujących działów: Mecze, Tabele, Piłkarze, PZPN, Tygodnik Kibica, Polska na MŚ, Edytor Meczu oraz Spis Multimediów. Wchodząc do odpowiedniego działu, znajdziemy w nim interesujące nas szczegóły z historii reprezy. Ilość i szczegółowość informacji naprawdę miło mnie zaskoczyła. Nad wyraz staranie przygotowano dział Polska na MŚ. Są tam nie tylko wyniki i skład naszej ekipy narodowej, ale również, wręcz kompleksowe raporty z tych spotkań, a nawet filmy ilustrujące bramki. Właśnie na potrzeby tej encyklopedii skorzystano z archiwum TVP. Filmy, chociaż kiepskiej jakości, mają wspaniałą zaletę. Otóż słychać m.in. komentarz nieodżałowanego Jana Ciszewskiego. Gdy tylko go posłuchacie, to od razu zrozumiecie, dlaczego tak sypię gromami na współczesnych komentatorów (vide Darek "Frogeye" Sz., Zydorowicz czy Banasikowski). Na płycie znajdziecie w sumie 40 filmów, obrazujących nie tylko zdobyte przez Polaków bramki, ale również stracone.

Jak już wcześniej pisałem, dużą zaletą programu jest świeżość zawartych w nim informacji. W dziale PZPN znajdziemy nie tylko historię tej instytucji, ale także aktualny skład zarządu. To samo tyczy się informacji dotyczących spotkań oraz piłkarzy. Ostatnie dane pochodzą z 1 września tego roku. A propos piłkarzy muszę napisać, że bardzo podobają mi się dane ich dotyczące. Każdy z 717 reprezentantów został dokładnie "prześwietlony" i obok tak prozaicznych danych, jak ilość rozegranych meczów czy strzelonych bramek, znajdziecie tutaj wykaz wszystkich spotkań w jakich przywdziewali kostiumy z orzełkiem na piersi, liczbę minut spędzonych na murawie, etc. Wspomniałem we wstępie o edytorze i warto na niego zwrócić baczną uwagę. Jest prosty w obsłudze i nie powinien sprawić żadnych problemów przy wpisywaniu kolejnych spotkań i raportów z nich. Po wpisaniu, np. październikowego meczu Szwecja - Polska, cała baza danych zostaje zaktualizowana. W dziale Mecze znajdziemy z niego raport, a do działu Piłkarze zostaną dopisane informacje o grającym w tym spotkaniu kopaczach.

Nieco gorzej wypada Historia Piłkarskiej Reprezentacji Polski pod względem graficznym. Wiem, że to tylko encyklopedia i liczą się zawarte w niej informacje, ale ostatnio programy multimedialne są przygotowywane z coraz większą starannością, a Historia Piłkarskiej Reprezentacji Polski wypada, na tle innych tego typu programów, dość słabo. Słaba jakość filmów i takie sobie menusy (panowie kolory!) raczej odrzucają niż przyciągają. Pewnym wynagrodzeniem jest za to prosty interfejs. Nie trzeba dużo klikać, aby znaleźć odpowiednie informacje.

Dzięki Historii Piłkarskiej Reprezentacji Polski przypomniały mi się czasy sprzed kilku lat, kiedy to kupowałem sobie książki z serii Encyklopedia Piłkarska. Zajmują one sporo miejsca na półce, a dzięki programowi Marksoftu mogę mieć to na jednym CD. Jaki z tego wniosek? Kupcie ten program, bo naprawę jest on rzetelnym źródłem informacji o naszym footballu i łezka się w oku kręci, kiedy człowiek sobie przypomni chwile chwały nasze piłki. Szkoda jedynie, że było to tak dawno temu, a ostatni występ na MŚ oglądałem w TV, mając 10 lat... ■

INFO CD-ACTION

Producent: Kamisoft
Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390
Internet: http://www.marksoft.com.pl
Wymagania: 486DX, 8 RAM, WIN, SVGA
Cena: 49 zł

Adaś i pirat Barnaba

Adaś vs Barnaba

Pewnego dnia do brzegów gorącej Afryki przybił niewielki dwumasztowiec. Trap uderzył o wyschniętą ziemię, a po chwili głośno zatrzeszczał, obwieszczając wszem i wobec, że na afrykańskiej ziemi wylądował właśnie Pirat Barnaba.

Niewiele wody upłynęło, by mieszkańcy dżungli przekonali się, że Pirat Barnaba to okrutnik i złoczyńca, którego obchodzi tylko błyszczące złoto. Barnaba wytępił niemal wszystkie zwierzęta z okolicy i postanowił je z zyskiem sprzedać. Pewnie by mu się ten nikczemny cel udał, gdyby nie pewna odważna papuga i jeszcze odważniejszy, mały chłopiec. Gdy papuga zastukała do jego domu, Adaś bez wahania wyruszył w daleką podróż. Musi uratować zwierzęta i przegonić złego pirata. Ta przygoda czeka również na Ciebie!

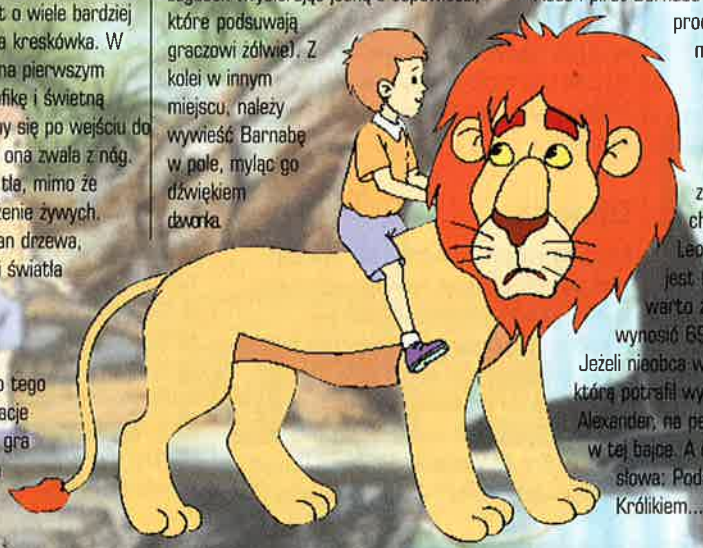
CZARNY IWAN

Jeżeli masz więcej niż 10 lat, to bardzo bym się zdziwił, gdyby ta przygoda czekała właśnie na Ciebie, ale jeżeli popsuleś sobie wzrok, czytając niegdyś Piotrusia Pana i Kubusia Puchatka, być może znowu lza się w oku zakręci. Adaś i Pirat Barnaba to gra przygodowo-zręcznościowa z elementami logicznymi, której odbiorcą mają być dzieci 4-10 letnie. W praktyce, przypomina ona kontrolowany przez gracza w czasie rzeczywistym film rysunkowy. Oczywiście, dzięki temu, że istnieje interakcja, gra jest o wiele bardziej atrakcyjna niż wspomniana kreskówka. W Adasiu i Piracie Barnabie na pierwszym miejscu uplasowałbym grafikę i świetną animację. To z nią zderzamy się po wejściu do gry i to przede wszystkim ona zwala z nóg. Piękne, ręcznie rysowane tła, mimo że statyczne, sprawiają wrażenie żywych. Grube, pokryte zwojami lian drzewa, egzotyczne rośliny i smugi światła roztapiające się we wszechobecnej zieleni. Wrażenie jest naprawdę niesamowite, a dodając do tego ruchome elementy - animacje motyli, ptaków i zwierząt, gra po prostu staje się oknem do zaczarowanej krainy, którą odwiedziliśmy, gdy byliśmy dziećmi. Dla maluchów, które żyją jeszcze w świecie fantazji, będzie to na pewno niezapomniane wrażenie. Wszystkie krainy-plansze, których jest w sumie dwadzieścia, mają swój własny charakter, kolorystykę, a nawet klimat. Dynamiczną akcję zapewnia płynny, wielopoziomowy, horyzontalny scrolling ekranu. Postacią Adasia można kierować myszką albo klawiszami kursora, naprawdę jest to bardzo wygodne. Zabaw i przygód jest bardzo dużo. Nasz bohater będzie latał samolotem, gonił złego Barnabę na grzbiecie lwa, przeskakiwał wodospad na lianach niczym Tarzan. Wspomniane etapy są typowo zręcznościowe, ale po drodze będzie trzeba również skupić się i pogłówkować. Na wyspie z potężnym pytonem malcy muszą rozwiązać kilka zagadek (wybierając jedną z odpowiedzi, które podsuwają graczowi żółwie). Z kolei w innym miejscu, należy wywieść Barnabę w pole, myląc go dźwiękiem dworka.

Zagadki i zadania logiczne stanowią interesującą, integralną część scenariusza i świetnie komponują się z pozostałymi etapami. Wrażenie ciągłości akcji, 'prawdziwej' przygody jest bardzo sugestywne - nawet dla takiego starego konia jak ja. Jeżeli nie uda się rozwikłać problemu (czas się skończy), nic nie szkodzi. Można podchodzić do niego wielokrotnie (dostępne są trzy poziomy trudności). W każdej chwili można także zajrzeć do pomocy, gdzie znajdzie się jakaś mała podpowiedź. Co ciekawe, powtarzając dany fragment scenariusza, możemy obejrzeć nieco inną scenkę (w wypadku przegranej, przygotowano dwie odmienne interakcje). Świetna realizacja zasługuje na pochwałę.

Pełne ukończenie gry zajmuje, w zależności od doświadczenia gracza, od 10 do 20 godzin, scenariusz gry jest liniowy, co nie zmienia faktu, że grać można kilkukrotnie. Oczywiście, gra jest w pełni zlokalizowana. Bohaterom gry swoich głosów użyczyli Wiktor Zborowski, Jan Piechociński oraz aktorzy Teatru Lalka i Baj.

Adaś i pirat Barnaba to jedna z lepszych produkcji dla dzieci, jaką miałem okazję ostatnio oglądać. Nie stosowałem porównań, bo naprawdę ciężko jest zestawić tę grę, choćby z Lwem Leonem. Bez wątpienia jest to pozycja, którą warto zakupić (cena ma wynosić 69zł). Jeżeli nieobca wam jest atmosfera, którą potrafił wykreować Milne Alan Alexander, na pewno odnajdziecie ją w tej bajce. A dla malców mam inne słowa: Podążajcie za Białym Królikiem....-)



Andrew Golovlew, producent w firmie Nikita

CDA: W jaki sposób została wykonana animacja postaci w grze Adaś i Pirat Barnaba? Była rysowana ręcznie i skanowana czy tworzona bezpośrednio na komputerze?
AG: Animacja była tworzona przez profesjonalistów, zajmujących się produkcją kreskówek dla telewizji, tzw. metodą klasyczną. Kontury postaci z każdej fazy animacji, były rysowane ręcznie na papierze, a później skanowane i obrabiane na pececie (kolorowanie, retusz, etc.)

CDA: Czy mógłbyś nam powiedzieć, która część gry była najtrudniejsza do wykonania?
AG: Adaś nie jest naszą pierwszą grą. Nikita zajmuje się produkcją oprogramowania rozrywkowego już od 1992 roku. Dzięki temu do Barnaby mogliśmy zastosować już wynaleziony i przetestowany engine, a twórcy gry mogli skupić się na tak ważnych elementach każdej gry arcade'owej, jak np. grywalność oraz kompleksowe opracowanie poziomów trudności.

CDA: Jak długo powstawał Adaś i Pirat Barnaba?
AG: Od powstania pomysłu do opracowania wersji finalnej upłynęło 15 miesięcy...

CDA: Czy nie uważasz, że tworzenie gier z kreskówkową grafiką w dzisiejszych czasach jest trochę ryzykownym zajęciem.
AG: Zacznijmy od tego, że określenie gra, w przypadku Barnaby, ma znaczenie umowne - jest to raczej interaktywna kreskówka. Tworzenie takich "gier", to jedna z wielu dróg spełniania potrzeb graczy. Trzeba sobie zdać sprawę z tego, że dziecko odbiera to co widzi na ekranie w dosyć szczególny sposób. Środowisko wykreowane w trzech wymiarach jest dla niego często nieczytelne i zbyt skomplikowane do poruszania się w nim. Nikita stworzyła, co prawda engine 3D dla potrzeb gry Iron Strategy (www. ironstrategy.com), ale wspólnie uznaliśmy, że nie ma sensu stosować jej dla dzieci. Warto również zwrócić uwagę na inny fakt. Gry tego typu nie pojawiają się tak często, ponieważ ich produkcja jest o wiele droższa i bardziej czasochłonna niż gry opartej na engine 3D.

INFO CD-ACTION

Producent:	Nikita
Dystrybutor:	CD Projekt tel. (022) 8257151
Internet:	http://www.cdprojekt.com.pl
Wymagania:	P133, 32 MB RAM, WIN 95/98, CD ROM
Cena:	69zł

KOMPUTER JAK ZE SNÓW

Jak najlepiej skonfigurować Twoją maszynę

Pokazujemy ci, jak dopasować peceta do swoich potrzeb i ustawić go tak, aby wyglądał i działał dokładnie w taki sposób, w jaki chcesz.

Pomyśl przez chwilę, jak długo patrzyłeś w ten sam nudny ekran, skróty na pulpicie, menu startowe, pasek zadań i foldery Windows, które pojawiły się gdy po raz pierwszy uruchomiłeś swój komputer? Biorąc pod uwagę to, że większość pecetów wciąż wygląda w ten sposób, można się domyślić, skąd Apple wziął pomysł na swoje hasło reklamowe "Think Different". Nie musi tak być. Dzięki pomocy CD-Action i przydatnego software'u będziesz w stanie nadać swojemu pulpitowi wygląd, który pasuje do twojej osobowości i celowi, w którym używasz swojego peceta. Za pomocą kilku bardziej zaawansowanych narzędzi do "kustomizaji" będziesz nawet w stanie całkowicie zmienić sposób działania Windows, tak że otrzymasz pulpit, który swoim zachowaniem będzie bardziej przypominał Linuxa niż Windows. Nawet jeśli ma to służyć tylko zaspokojeniu twojej ciekawości, warto spróbować.

Dobrze w tym panu

Aby pomóc ci zdecydować, które narzędzia wypróbować, przygotowaliśmy system ocen. Wszystko z poziomu Łagodne może zostać bezpiecznie sprawdzone przez wszystkich, bez względu na to, jaki jest ich poziom doświadczenia z Windowsami. Zawiera on wszystkie tricki i podmiany służące do dopasowania samych Windows do twoich oczekiwań. Odkryjesz, że możesz zrobić dużo używając jedynie wbudowanych narzędzi Windows oraz tych wszystkich oddzielnych aplikacji, zwłaszcza z Active Desktop w Win98 i Win95 z IE4. Ludziom, którzy chcą spróbować jeszcze więcej proponujemy poziom Średnie. Tutaj właśnie oferujemy ci przyjrzenie się najbardziej odlotowym narzędziom do "kustomizacji", starym, jak i nowym, które określiliśmy jako podnoszące atrakcyjność wyglądu Windows. Będziesz w stanie dodać tu do swojego pulpitu animacje i zmienić grafiki, które Windows używa jako standardowych. Jeśli śledziłeś naszą prezentowaną od jakiegoś czasu serię poświęconą rozbudowywaniu Windows, powinieneś rozpoznać niektóre z programów, o których tu mówimy. W końcu dla ludzi nie przebierających w środkach, wszelkich radykałów mamy poziom Ekstremalne. Oznacza to dojście do granic, za którymi jest już tylko przejście na inny system operacyjny. Skorzystanie z tej propozycji polecamy jedynie osobom, dla których jedną z najatrakcyjniejszych rozrywek jest edytowanie plików systemowych. Zanim zaczniemy cię wyzwalać z łańcuchów i ograniczeń Windows, przypomnijmy sobie słowa Patricka McGoohana: "Nie jestem liczbą, jestem wolnym człowiekiem". A zatem... i zacznij swoją walkę o emancypację.

Okno do okna

Zapomnij o dodawaniu innych powłok i "skór". Możesz na szczęście dostosować wygląd i działanie Windowsa z poziomu samych "okienek".

Dostosowywanie Windows niekoniecznie musi oznaczać zastosowanie tak drastycznych środków jak te wymienione w serii Extreme Customisation. Przez kolejne strony pokażemy ci, jak dostosować wygląd Windows bez stosowania żadnych szczególnych zabiegów chirurgicznych. Pierwsze miejsce, z którego można zacząć to panel Właściwości: Ekran. Aby go szybko wywołać, po prostu kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybierz Właściwości. Zobaczysz okno dialogowe, które odnosi się do wielu podstawowych opcji w tej dziedzinie oraz daje ci dość duży wybór co do subtelnych zmian w sposobie wyglądu Windows. Pierwszy panel to Tło. Oczywiście używa się go do wybrania wzoru dla twojego pulpitu. Obok opcji domyślnych możesz wybrać własny plik HTML lub obrazek BMP. Za pomocą Wyświetl możesz wybrać jego położenie pomiędzy Wyśrodkowane, co umieszcza twój obrazek na środku ekranu, Sąsiadująco - "rozrzuci" obrazek regularnie po całym ekranie (najlepsze w przypadku mozaiki lub małych obrazków.

Dzięki IrfanView ustawisz jako tapetę na pulpicie dowolny obrazek, bez względu na jego format.

Lepsze tła

Innym sposobem stworzenia lub wybrania własnego tła jest posłużenie się wspaniałym freeware'owym edytorem obrazków IrfanView. Znajdziesz go pod adresem http://stud1.tuwien.ac.at/~e9227474/. Po załadowaniu po prostu otwórz obraz, który chcesz użyć jako tło, następnie wybierz Options, Set As Wallpaper i wybierz Center lub Tiled. Jeśli rozmyślisz się co do wyboru, po prostu przytrzymaj Ctrl+Shift+P, aby przywrócić poprzednią tapetę. Po powrocie do pola Właściwości: Ekran zakładka Wygaszacz ekranu pozwoli ci przełączać się pomiędzy wygaszaczmi ekranu, aby dojść do tego, który ci najbardziej pasuje. Z Windows są dostarczane tylko podręczne, ale będziesz mógł załadować więcej, z Sieci, na przykład na stronie www.topfile.com/ss znajdziesz przeszukiwarkę specjalnie zaprojektowaną do wydostawania z Netu wygaszaczy. Jeśli tworzenie własnych uważasz za cel swojego życia, spojrzyj na Eclipse, program pomyślanego jako narzędzie do tworzenia wygaszaczy ekranu.

Obrazki

Źródła nowych grafik

Istnieje wiele sposobów, jak otrzymać potężny zbiór obrazków do umieszczenia na twoim pulpicie. Pamiętaj, że IrfanView umożliwia ci dodanie jakikolwiek obrazka na pulpit, a zatem jedyne, czego potrzebujesz, to zdobycie właściwej grafiki, a potem użycie tego mocarnego narzędzia, aby przyciąć go i edytować, aby spotkał się z twoimi osobistymi wymaganiami, zanim wrzucisz go na monitor. Odnalezienie odpowiedniej grafiki również nie powinno być problemem. Zeskanuj swoje zdjęcia z wakacji, albo za pomocą kamery cyfrowej zrób jakiś miły portret. Oczywiście możesz też odwołać się do zbiorów w Sieci. Nie martw się o prawa autorskie, ponieważ na wielu stronach znajdziesz zbiory bezpłatnych grafik do użytku osobistego. Odbądź podróż na przykład do: www.macdesktops.com lub www.windyweb.com/design/gallery.htm, aby złowić na początek jakieś obrazki do tła.

kobieta ciemnooka brunetka o długich prostych włosach w sukni z głębokim dekoltem siedzi i uśmiecha się

SĄ RZECZY, KTÓRE PO PROSTU TRZEBA ZOBACZYĆ

Prezentujemy System iGrafx™ firmy Micrografx®

Jedyne w pełni zintegrowane rozwiązanie zapewniające różnym użytkownikom pełne możliwości wizualnego przekazywania

m. in. koncepcji, opisu procesów i dokumentacji wewnątrz przedsiębiorstwa i pomiędzy kooperantami. System iGrafx obniża

całkowity koszt korzystania z grafiki, gdyż dostarcza wspólnej bazy i odpowiednich wyspecjalizowanych inteligentnych narzędzi.

iGrafx™ SYSTEM inteligentna grafika w firmie

iGrafx BUSINESS	iGrafx PROFESSIONAL	iGrafx PROCESS	iGrafx ENTERPRISE CHARTER	iGrafx DEVELOPMENT	iGrafx NETWORK PRO	iGrafx DESIGNER
Schematy i grafiki w standardowych zastosowaniach	Złożone schematy blokowe i grafika biznesowa	Mapowanie, analiza, modelowanie i symulacje procesów	Wizualizacja i modelowanie procesów dla SAP R/3	Tworzenie aplikacji posługujących się grafiką	Projektowanie, rozpoznawanie i dokumentowanie sieci komput.	Ilustracje tech., obróbka zdjęć i grafiki 3D

MICROGRAFX® praca z inteligentną grafiką

www.micrografx.com/poland

Lista sprzedawców: www.micrografx.top.pl/part.htm

© 1999 Micrografx Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Micrografx i logo Micrografx jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Micrografx Inc. iGrafx jest znakiem handlowym firmy Micrografx Inc. R/3 jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy SAP AG.

Dalsze szczegóły w polskim biurze Micrografx: skr. poczt. 73, 00-956 Warszawa10, tel. 0-22/ 71 111 71, fax 0-22/ 71 111 73, GSM 0-601 242 635

oraz u naszych dystrybutorów: Adltech, tel./fax 0-22/ 628 54 80, I-BiS, tel. 0-71/ 342 25 17, tel./fax 0-71/ 342 88 46, Wimal Int., tel. 0-22/ 857 94 62, fax 0-22/ 857 94 22 i sprzedawców: www.micrografx.com/poland/part.htm

Brzmi nieźle

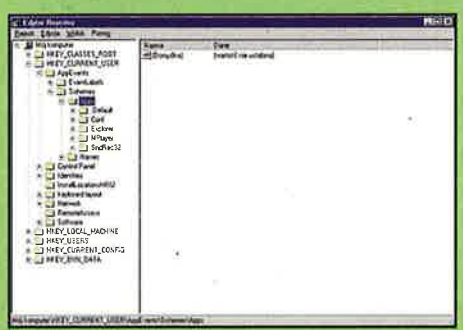
Dostosowywanie dźwięków, które wydaje Windows

Dźwięki są czymś więcej niż jedynie sygnałem, który mówi co o ważnych wydarzeniach i pozwalającym ci śledzić, co Windows robi. Oto jak sprawić, aby Windows brzmiał przyjemniej dla ciebie, oraz jak dodać dźwięki do twoich aplikacji, aby jeszcze bardziej kontrolować bieg wydarzeń.

Dostosowaleś do swoich potrzeb wygląd Windows, ale co ze zmianą niektórych dźwięków, które wydaje, aby dać ci znać o ważnych wydarzeniach? Prawie każde zdarzenie w Windows, od powiększenia okna na cały ekran po opróżnienie Kosza, może mieć przypisany zbiór dźwięków i zdarzeń towarzyszących również jako schematów. Windows sam nie posiada zbyt wielu wbudowanych dźwięków, ale łatwo jest dodać nowe. Pamiętaj, że Windows obsługuje w ten sposób jedynie pliki .wav, zatem nawet jeśli możesz ściągnąć sample dźwięków z różnych źródeł (na przykład z Internetu: zajrzyj na stronę www.partnersinrhyme.com/soundfx/SFXfree.html, gdzie znajdziesz kolekcję bezpłatnych efektów dźwiękowych). Możesz też nagrać swoje własne, za pomocą wbudowanego w Windows Rejestratora dźwięku. Potrzebujesz do tego jedynie mikrofonu, który podłączasz do odpowiedniego gniazdka w karcie muzycznej. Potem naciśnij Nagraj w Rejestratorze dźwięku, a następnie zachowaj swoje pliki w folderze c:\windows\media.

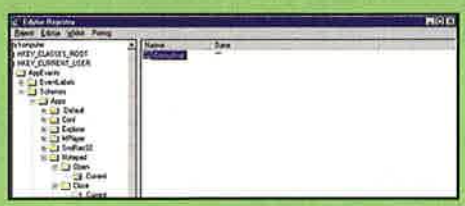
Skomponuj się

Aby ostatecznie wygładzić swoje dźwięki, możesz pomóc sobie aplikacją Asia 2.1. Program jest prosty w obsłudze - po prostu otwórz plik .wav, a Asia pozwoli ci dopasować do twoich upodobań strukturę dźwięku za pomocą różnych efektów w menu Transfrom. Kliknięcie na którymś z nich wywołuje okno dialogowe, gdzie możesz pobawić się z szeroką gamą parametrów, aż dojdziesz do czegoś, co ci odpowiada. Zachowaj swoje dzieło i z okna dialogowego Sound Properties przypisz dźwięk do zdarzenia. Niewielkim nakładem sił możesz opracować indywidualny schemat dźwiękowy z własnej kombinacji sampli dźwiękowych, zmienionych plików .wav i materiału z Internetu. Co więcej - możesz przypisać dźwięki do innych aplikacji - spójrz na przewodnik krok po kroku poniżej.



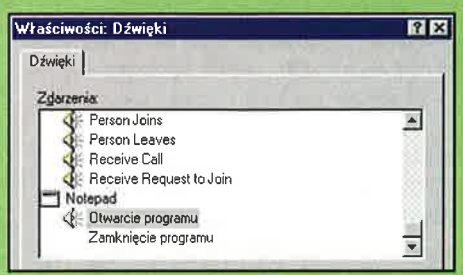
1.

Jako przykład dodamy edytor tekstów Notatnik jako prawidłową aplikację, której można przypisać dźwięki. Na początek w Edytorze Rejestru otwórz klucz: HKEY_CURRENT_USER\AppEvents\Schemes\Apps, a zobaczysz listę programów.



2.

Wybierz Apps i dodaj nowy klucz, który nazwij Notepad - w przypadku innych aplikacji będziesz musiał sprawdzić prawdziwą nazwę ich plików exe (pomijając rozszerzenie exe). Wybierz Notepad i dodaj tam dwa nowe klucze, nazywając je Open i Close. Teraz wybierz obydwie i dodaj klucz wśród każdego z nich, używając nazwy .Current. Kliknij dwa razy na nazwę domyślną w panelu z prawej strony, aby zmienić te klucze i po prostu wciśnij Enter lub OK., aby zamknąć okno bez wprowadzania żadnych danych lub przywrócić wartość "".

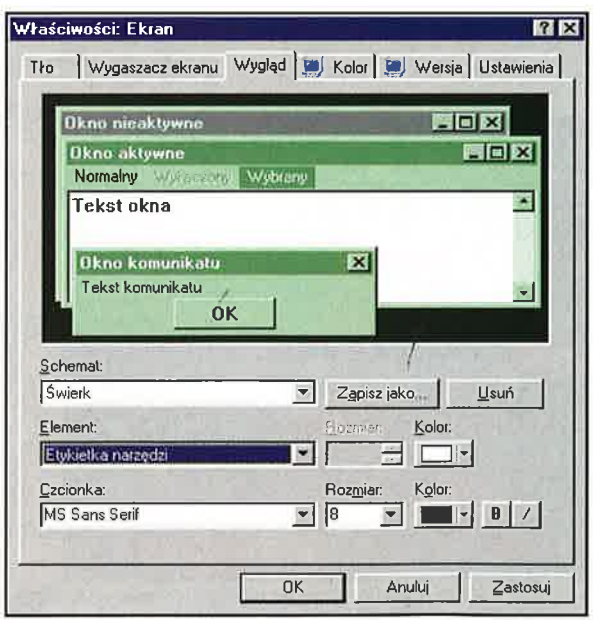


3.

To sprawia, że Notatnik staje się prawidłową aplikacją dla wydarzeń dźwiękowych. Teraz otwórz Panel sterowania (Dźwięki), gdzie powinieneś zobaczyć Notatnik w otoczeniu innych, poprzednich programów. Możesz oczywiście przypisać dźwięki do wydarzeń innych niż Open (otwórz) i Close (zamknij). Otwórz klucz HKEY_CURRENT_USER\AppEvents\EventLabels, aby zobaczyć inne dostępne opcje, takie jak Minimize czy Maximize.

Nowy wygląd

Możesz też zmienić okna i fonty za pomocą dialogowego okna Właściwości: Ekran. Przełącz się na zakładkę Wygląd, a będziesz w stanie zmienić praktycznie każdy aspekt pulpitu, od koloru jego tła, aż do fontów wykorzystywanych do pokazywania zawartości folderów i opcji menu. Możesz zachować swój wybór jako Schemat lub wybrać jeden z wielu w ofercie. W zawartych schematach znajdziesz możliwość wyświetlenia okna z tekstem z dużymi lub małymi fontami - doskonałe, gdy masz kłopoty z odczytanie małego tekstu w większej rozdzielczości. Użytkownicy Windows 98 oraz ci z Win 95 i IE4 z zainstalowanymi udoskonaleniami pulpitu mogą też dostać się do ustawień Active Desktop z Właściwości: Ekran, za pomocą zakładki Sieć Web. Ponieważ Acrive Desktop jest sam w sobie dość szczególnym elementem, poświęciliśmy mu całą stronę - patrz dalej, jeśli jesteś zainteresowany konkretami. Ostatni etap dopasowywania do swoich wymagań Windows można wykonać w zakładce Ustawienia. Czy na twoim pulpicie jest za ciasno? Ustaw rozdzielczość ekranu dokładnie na taką, jaką chcesz - pamiętaj, że twoja karta graficzna i monitor muszą (jednocześnie) obsługiwać te ustawienia, aby mogły zostać uaktywnione. W wyższych rozdzielczościach, jak na przykład 1024x768, możesz też wybrać duże czcionki, dzięki czemu unikniesz nieczytelności niektórych tekstów. W końcu kliknij na przycisk Zaawansowane, aby dostać się do zakładki Wydajność.



Za pomocą paska Wygląd zmienisz wygląd Windows.

Zmień swoje ikony!

Dostosowanie ikon jest w Windows niezwykle proste. Na początek możesz zmienić domyślne rozmiary ikon wyświetlanych na twoim pulpicie w Windows. Po prostu otwórz Właściwości: Ekran i przełącz się na pasek Wygląd. Teraz wybierz Ikony z rozwijanego menu Element i dzięki okienku Rozmiar określ ich wielkość. Co więcej - możesz też zmienić ikony, które Windows przypisuje do skrótów. Istnieje wiele możliwości w Windows - każda z nich może dokonać zamiany ustawień domyślnych. Kliknij prawym przyciskiem na ikonę aplikacji, wybierz Właściwości, przejdź do Skrót i kliknij na Zmień ikonę. Kliknij Przeglądaj, aby znaleźć i wybrać dowolną ikonę. W końcu kliknij OK.

Stwórz ikony od zera

Jeśli nie możesz doszukać się ikony, o którą ci chodzi, zrób ją sam, lub zmień te, które posiadasz. Za pomocą edytora ikon, na przykład ActiveIcon z IconForge. Uruchom program, wybierz Edit, Change Windows Shell Icon i możesz już kliknąć na dowolny pasek, aby zmienić przypisane do niego ikony - w ten sposób możesz zmienić ikony każdego składnika pulpitu oraz domyślne ikony dla folderów, skrótów itp. Jednak jeśli chcesz zmienić ikonę Kosza, musisz dokonać zmian zarówno dla pełnego, jak i dla pustego, inaczej Windows wróci do ustawień początkowych. Za pomocą IconForge możesz też zmienić w ikonę część pliku obrazkowego: kliknij na Open i wybierz obrazek w jednym z wielu rozpoznawanych przez aplikację formatów. Następnie użyj narzędzia do zaznaczania, które się pojawi, aby wybrać fragment obrazka, który chcesz przekonwertować w ikonę, i kliknij OK. Aby przypisać ją skrótowi do aplikacji, kieruj się powyższymi wskazówkami. Oprócz wykorzystania do tworzenia ikon IconForge, możesz też zamienić w ikony pliki .bmp. Po prostu zmień rozszerzenie w nazwie bitmapy, a Windows stworzy miniaturową wersję tego obrazka, którą będziesz mógł wykorzystać jako ikonę. Teraz spokojnie możesz użyć jej dla każdego skrótu na pulpicie - kliknij prawym przyciskiem myszki na skrót, dalej - Zmień ikonę i za pomocą Przeglądaj zlokalizuj plik, którego chcesz użyć

IconForge to w pełni funkcjonalny shareware'owy edytor ikon..

Makijaż dla windows

Dzięki Tematom Pulpitu Windows nadasz swojemu systemowi indywidualnego wyglądu

Podkładanie nowych kolorów w systemie i dodawanie dźwięków w Panelu sterowania jest w porządku, ale jeśli chcesz czegoś radykalnego, gdy chodzi o problem "kustomizacji" (bez utraty powloki systemowej Windows), wtedy nic nie zastąpi Tematów dla Windows (Desktop Themes). Składają się na nie dźwięki, ikony, tapety i inne małe dodatki - wszystko to po to, aby nadać twojemu pecetowi wyjątkowy klimat i atmosferę. Na przykład temat Simpsons zamienia wszystkie domyślne ikony na pulpicie w postaci ze słynnych programów telewizyjnych, które wydają odpowiednie dźwięki, gdy klikniesz na nich. Windows 95 obsługuje tematy bez problemu. Spójrz na twój Panel sterowania i odszukaj ikonę Kompozycje pulpitu. Jeśli jej tam nie ma, musisz ją dodać z Dodaj/usuń programy. Kliknij, aby zobaczyć, które tematy masz obecnie zainstalowane. Microsoft włączył do Windows 95 obsługę tematów i są one dostępne tylko dzięki dodatkowi Microsoft Plus!, za który musisz zapłacić. Program Dekstop Themes (http://www.lss.com.au/lss/lss_main.htm) daje ci obsługę tematów z Microsoft Plus! Bez potrzeby starania się o samego Plusa! Rejestracja tego programu kosztuje 15$ (australijskich) - duża oszczędność w porównaniu z możliwością zakupu Plusa! Kiedy już wybierzesz program do czytania tematów, skieruj się do Sieci i ściągnij kilka bezpłatnych tematów. Zajrzyj na dobry początek na www.themesworld.com i hensa.freethemes.com. Znajdziesz tam tysiące tematów, wszystkie za darmo. To naprawdę szybki sposób na dostosowanie Windows do swoich wymagań. Zatem dlaczego z niego nie skorzystać? Ściągasz tematy w postaci plików zip, które potem rozpakowujesz do katalogu c:\Program Files\Plus!\Themes, aby były uwidocznione dla programu je czytającego.

Ten "wodny" temat jest jednym z wielu dostępnych bezpłatnie.

Active desktop

Dodatek do Internet Explorera 4 i Windows 98 zrewolucjonizował pulpit Windows. No i na dodatek można go dosyć dowolnie dopasowywać ...

Active Desktop można na pierwszy rzut oka skrytykować jako niepotrzebny bajer stworzony z myślą zawracania głowy twojemu pulpitowi i obciążający połączenia sieciowe niepotrzebnymi śmieciami. Jednak pogrzeb trochę w nim, a okaże się on czymś o wiele większym niż przysłowiowy biały słoń. Nie wszyscy mają dostęp do Active Desktop, ale ci, którzy posiadają Windows 98 lub win95 z zainstalowanym IE4 - na pewno tak. Przed włączeniem tej funkcji powinieneś pamiętać, że będzie ona miała poważny wpływ na działanie systemu, zwłaszcza jeśli posiadasz 32Mb RAM lub mniej. Na początek jedyne co dostajesz to kanały, które są tylko początkiem - wszystko poza nimi będziesz musiał poukładać sam. Jednak nie przejmuj się - po prostu spójrz na boczne paski z lewej i prawej strony tego tekstu, aby przyjrzeć się propozycji miejsc do sprawdzenia.

Dzięki uaktywnieniu Active Desktop przejmiesz jeszcze większą kontrolę nad swoim pulpitem Windows

Eksplorator Windows

Istnieje wiele zmian wprowadzonych do Eksploratora, z których wszystkie możesz wyłączyć, jeśli efekt ich działania cię rozczaruje. Jeśli wybierzesz Wygląd sieci Web, otrzymasz panel informacyjny po lewej stronie okien Eksploratora, gdzie będziesz mógł dokonać podglądu twoich plików i przeczytać wszelkie informacje na ich temat. Możesz również przeskoczyć do dowolnego miejsca na twardym dysku za pomocą paska adresowego, lub przejść bezpośrednio do strony w Internecie. Za pomocą Eksploratora dostaniesz się też do własnych witryn WWW, abyś miał cały czas z lewej strony ścieżkę do tego, co aktualnie przeglądasz. Co więcej - możesz nawet nadać każdemu folderowi jego własną grafikę tła (użyteczne, jeśli masz problemy z rozpoznaniem folderów). Patrz poniżej, aby dowiedzieć się szczegółów.

Osiągnij więcej dzięki Active Desktop

Pomimo chwalenia się Active Desktop w Windows 98 przez Microsoft, ilość użytecznych kanałów i dodatków ActiveX jest zaskakująco ograniczona. Powinieneś być w stanie dodawać ciągle nowych, pojawiających się "nadawców" itp. na twoim pulpicie. W praktyce ilość jest taka sobie, a szybkość warta śmiechu. Sprawdź następujące strony:

www.activex.com - szeroki wybór elementów ActiveX, dzięki uprzejmości shareware.com;

www.winfiles.com/channels - kanały, których subskrypcji możesz dokonać; cała masa interesujących tematów;

www.microsoft.com/windows/ie/ie40/gallery - kolekcja narzędzi i różnych dziwów - niektóre przydatne, niektóre - nie;

ie.pointcast.net/contest.html - informacje biznesowe dostarczane bezpośrednio na twój pulpit;

www.mediabuilder.com/5824.html - ściągnij dla twojego Active Desktop kalendarz, aby łatwiej kontrolować terminy swoich najważniejszych spotkań;

www.iegallery.com/adc.html - w większości informacje i sport amerykański.

Menu Start

Chociaż styl paska startowego zmienił się odrobinę, zawartość jest istotnie różna. Integracja z Siecią jest widoczna w wielu aspektach, od zdolności do przeszukiwania

Krok po kroku

Jak dodać tło do folderów Active Desktop

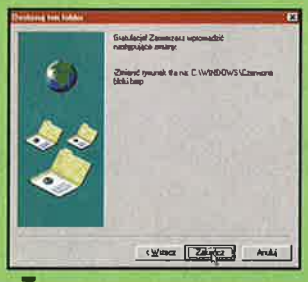
Wyróżnij poszczególne foldery dodając do nich odmienne wzorce tła lub cieniowanie. To bardzo proste. Przekonaj się.

1

Najpierw musisz się upewnić, czy widzisz swój pulpit w Stylu Sieci Web (w Eksploratorze wybierz Widok i Opcje folderów i zobacz, czy ta opcja jest wybrana). Teraz kliknij prawym przyciskiem myszki interesujący cię folder i wybierz Dostosuj ten folder..., a stąd Wybierz rysunek tła. Teraz kliknij Dalej.

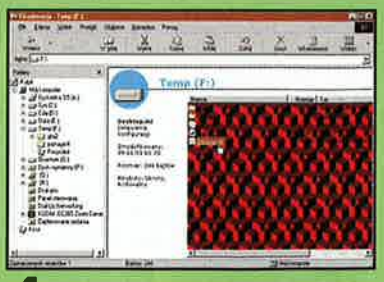
2

Możesz teraz wybrać tło z listy dostępnych lub wybrać swoją grafikę za pomocą przycisku Przeglądaj. Microsoft dał ci listę standardowych tel. Na tym ekranie możesz też zmienić kolor tekstu wyświetlanego w folderze.



3

Gdy już jesteś zadowolony ze swojego wyboru, kliknij Następny, a ostatni ekran w Dostosuj ten folder pokaże ci podsumowanie twoich zmian. Kliknij Zakończ, a po jednej lub dwóch sekundach twoje zmiany zostaną zastosowane. Nie ma potrzeby korzystać z F5, by odświeżyć wygląd.



4

Proszę bardzo: całkowicie nowy wygląd twoich folderów osiągnięty w bardzo prosty sposób. Jak widzisz na podstawie naszego wyboru, musisz być ostrożny co do swojej decyzji dotyczącej rodzaju tła, którego używasz - może się zdarzyć, że lista plików stanie się nieczytelna. Ale nie martw się - zastosowane udoskonalenia mogą być bardzo szybko cofnięte.

internetowego, po włączenie Ulubionych tuż nad twoim menu Dokumenty. To są działy udostępnione ci po to, abyś mógł zmieścić tu swoje ulubione miejsca w Internecie, a również Kanały i Standardowe odnośniki Microsoft. Dzięki temu dotrzesz tam, gdzie chcesz jeszcze szybciej.

Pasek zadań

Druga główna zaleta Active Desktop to świetny, ulepszony pasek zadań, który jest jego częścią. Aż do pojawienia się IE4 i W98 pasek zadań był niczym innym niż marnotrawieniem przestrzeni. Teraz jednak możesz stworzyć pasek zadań Quick Launch, dzięki któremu szybko i łatwo przejdziesz do swoich dysków, plików i folderów. Jest tam również pasek adresowy umożliwiający ci przeglądanie Sieci lub zawartości każdego z dysków w Internet Explorerze - po prostu wpisz ścieżkę lub URL i już tam wędrujesz. Pasek Pulpit proponuje ci szybki mechanizm dostania się do programów umieszczonych na twoim pulpicie. Szczerze mówiąc, prawdopodobnie nie będziesz z niego korzystał, jeśli już masz na pulpicie mnóstwo programów, zatem użyj funkcji Minimalizuj wszystkie okna z paska Quick Launch, aby dostać się bezpośrednio do pulpitu. Pasek Połączenia daje ci dostęp do Połączeń Microsoftu, ale nie jest on tak potężny i sprytny jak pasek adresowy, zatem używaj raczej tego drugiego.

Inne wskazówki na temat udoskonalania windows

Tak jak z większością rzeczy na tym świecie - oto paczka z podpowiedziami i trickami, dzięki którym wyciśniecie więcej z waszych Windows. Co mamy na myśli?

1. Wszystko gotowe

Spraw, aby mieć dostęp do Panelu sterowania, Drukarek, Otoczenia sieciowego, cache'u internetowego i historii URL-ów z menu Start. Aby dostać kody potrzebne, by to osiągnąć, przejdź na stronę www.windows-help.com/windows95/tune-16.shtml, skąd będziesz mógł wyciąć i wkleić sobie dokładne wymagane linie.

2. Podmień menu Start

Nie podoba ci się przycisk z menu Start? Zmień go z pomocą StartButtonPatcher. Znajdziesz go pod adresem http://home-t.online.de/home/Pic16c84/start.htm. Gdy tam jesteś, wypróbuj darmową 30-dniową wersję programu CleanPC, który odciąży twoje menu startowe z uciążliwych odniesień, automatycznie je usuwając. Więcej na: members.aol.com/helhasan.

3. Uruchamiaj programy szybciej

Gdy uaktywniłeś już Active Desktop, zostaniesz zaskoczony, jak znacznie możesz przyspieszyć wszystko, umieszczając na pasku Quick Launch (znajdziesz go na pasku zadań) najczęściej używane programy. Możesz tu umieścić praktycznie każdy skrót z pulpitu: dyski, drukarki, aplikacje i foldery, takie jak Moje dokumenty. Pasek narzędziowy Quick Launch jest ustawiany domyślne - powinieneś ujrzeć cztery ikony (Internet Explorer, Outlook Express, pulpit oraz kanały). Jeśli ich tam nie ma, po prostu kliknij prawym przyciskiem myszki na pasku zadań i najedź na Paski narzędzi. Wszystko będzie działało po wybraniu opcji Szybkie uruchamianie.

4. Szybki dostęp do całego komputera

Jeśli posiadasz IE5, będziesz wiedział, że paski narzędziowe posiadają małą podwójną strzałkę na końcu, dzięki czemu pasek narzędziowy może przejść w przewijany w menu. Ten trick umożliwi ci dostęp do całego systemu plików z pojedynczego paska narzędzi. Aby tego dokonać, kliknij prawym przyciskiem myszki na Pasku zadań, wybierając Paski narzędzi i Nowy pasek narzędzi. Kiedy zostaniesz zapytany o folder, wybierz Mój komputer i kliknij OK. Teraz przepchnij nowy pasek narzędzi w prawo aż do końca. Kiedy klikniesz na małą podwójną strzałkę, będziesz w stanie dostać się do wszystkich swoich dysków, drukarek, sieci itd. za pomocą przewijanego menu!

Wyczyść wszystkie niepotrzebne rzeczy za pomocą genialnego programu CleanPC

5. Nowe wskaźniki myszki

W Windows znajduje się też kolekcja wskaźników myszki i kursorów, w której możesz dowolnie przebierać. Możesz to zmienić w oknie dialogowym Mysz/Wskaźniki z Panelu sterowania. Możesz też alternatywnie posłużyć się Activelcons z IconForge. W oknie Mysz/Wskaźniki istnieje też możliwość zmienienia schematu twoich kursorów i uaktywnienia animacji. Możesz znaleźć więcej kursorów na płycie CD z Windows, w folderze Akcesoria, a jeśli i tego ci za mało, wybierz jeden z kursorów tego typu z IconForge, lub wymyśl jakieś sam.

6. Niech kosz stanie się zwykłą ikoną

Kosz odmawia współpracy - jest uparty i nie można go usunąć czy zmienić mu nazwę. Aby zmienić go w zwykłą ikonę, uruchom Regedit i przejdź do HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID i odszukaj liczbę zaczynającą się od 645. Kliknij ją podwójnie, a w prawym oknie powinien się pojawić tekst "Recycle Bin". Otwórz pod-klucz zwany ShellFolder, a następnie kliknij prawym przyciskiem na Właściwości w prawym oknie i zmodyfikuj liczbę z 40 01 0020 na 70 01 00 20.

7. Usuń to, czego się nie da usunąć

Windows jest nadzwyczaj dumny z niektórych ikon na pulpicie i odmawia możliwości się ich pozbycia. Otwórz Regedit i przejdź do HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Desktop\NameSpace. Użyj tych dziwnie wyglądających kluczy, aby zobaczyć, który jest za co odpowiedzialny, i usuń niechciane elementy.

Ranking 10 najlepszych narzędzi do usprawnień

TweakAll
Są w niego wyposażone niektóre sprytne narzędzia do "kustomizacji" - bawi się z ustawieniami Eksploratora, udoskonala loga ze startu i zamykania Windows i podmienia menu Wyślij do... Ocena: *****

IrfanView
IrfanView umożliwia ci ustawienie aktualnie załadowanego obrazka jako tła, bez względu na jego format. To potężne narzędzie do edycji obrazków ma też opcję dającą ci szansę stworzenia doskonałego tła bez potrzeby otwierania okna Właściwości: Ekran! Ocena: *****

Wallpaper Changer
Dobrze jest tworzyć własne doskonałe tapety za pomocą IrfabView, ale cóż jeśli chcesz być w stanie bez problemu obracać swoje tła? Wejdź do Wallpaper Changer, który obsługuje obrazki JPEG i GIF, losową tapetę i wiele innych. Ocena: ****

Windows Administrator
Zmienia pełno ukrytych gdzieś w Rejestrze ustawień Windows. Na przykład włącza lub wyłącza animacje Windows czy efekt łagodnego przesuwania. Ocena: ****

Program Wallpaper Changer umożliwia Ci automatyczną rotację wielu tapet w ściśle określonych przedziałach czasu.

IconForge
Stwórz, edytuj i dostosuj ikony Windows bez żadnych kłopotów. Wersja demonstracyjna. Ocena: ****

Asia 2.1
To freeware'owe narzędzie może edytować twoje pliki WAV, aby doprowadzić je do doskonałości. Ocena: ****

MP3 Explorer
Jak wiesz, Windows obsługuje pliki dźwiękowe w formacie WAV, ale co, jeśli chcesz jednak plików MP3? Zapoznaj się z MP3 Explorer, który może je przekonwertować. Ocena: ***

Xview
Xview umożliwia ci stworzenie świetnej tapety na pulpit oraz obrazków, wykorzystując obiekty 3D. Wśród jego cech znajdziemy: przenieś, zmień rozmiar, obróć. Zawarto przykładowe układy. Ocena ***

VirtuaWin
Wirtualny zarządca pulpitu - umożliwia stworzenie i posługiwanie się więcej niż jednym pulpitem. Ocena: ***

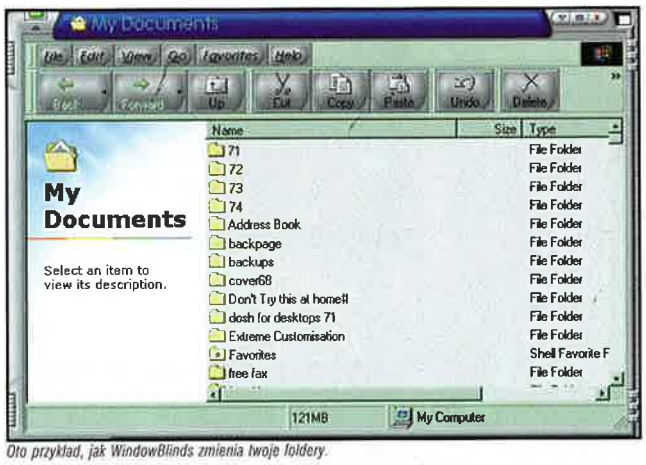
Disk-Mem Panel v2.43
Drobny panel, który wyświetla wolną przestrzeń na twoich dyskach. Może też pokazywać wolną i całkowitą pamięć systemu. Ocena: ***

SKÓRY I PROGRAMY

Wspieranie okien

Wznieśmy się trochę ponad to, co sam Windows może ze sobą zrobić i zerknijmy na kilka pomocniczych aplikacji. Przygotuj się na dawkę potężnych wrażeń

Opisaliśmy wszystko, co Windows sam może zrobić, aby pomóc ci sprawić, żeby twój pulpit wyglądał bardziej osobiście i był łatwiejszy w użyciu. I żeby być fair w stosunku do Microsfot - rzeczywiście można tu dużo zrobić. Jednak jeśli chodzi o zmiany niektórych cech Windows, musisz odwołać się do pomocników zewnętrznych, aby stworzyć swój doskonały komputer. Na poprzednich stronach miałeś artykuły o tym, jak możliwe jest sprawienie, żeby Windows działał bardziej indywidualnie sam ze sobą,



Oto przykład, jak WindowBlinds zmienia twoje foldery.

teraz pora na aplikacje, które pozwolą ci pójść trochę dalej. Jeśli jesteś regularnym czytelnikiem CD Action, prawdopodobnie rozpoznasz kilka z nich, które pojawiły się we wcześniejszych numerach. Ale poza zwykłymi "podejrzanymi", takimi jak WindowBlows i NextSTART, posiadamy w magazynie kilka innych poważnych "zagrożeń", jak GTRipple, Talisman, 3D Top i T-Clock. Przygotuj się ponieważ za chwilę odkryjesz radość z dopasowywania Windows na sposoby, o których do tej opory mogłeś jedynie śnić.

WindowBlinds

Producent: Stardock Systems Inc
Sieć: www.stardock.com/products/windowblinds/
Ocena stopnia dostosowania: *****

Jest to prawdopodobnie najszerzej znana i komentowana zabawka do "kustomizacji" Windows. Jest też jedną z najlepszych. Przede wszystkim - daje ci możliwość zmiany stylu pasków tytułowych, przycisków, pasków narzędzi itd. Oznacza to, że możesz nadać każdemu drobnemu elementowi folderów Windows potężny indywidualny wygląd. Nawet nie musisz wykonywać całej tej ciężkiej pracy tworzenia grafik, aby sam dostosować swoje foldery - najbardziej odlotowa cecha WindowBlinds związana jest z faktem, że jest ona aplikacją całkowicie "skinowalną": kiedy już zainstalowałeś ten program, możesz w każdej chwili ściągnąć dowolną liczbę "skór" z Sieci i wypróbować je na swoim pececie. Kiedy WindowBlinds zostanie uruchomiany, jest on minimalizowany do paska systemowego i przebywa tam cały czas podczas twojej sesji w Windows. Aby zmienić skiny, po prostu klikasz podwójnie na ikonę w pasku i wybierasz nową skórę z listy z paska Pesronality. Jeśli masz zamiar używać WindowBlinds regularnie, dobrze będzie ustawić go tak, aby uruchamiał się automatycznie, podczas startu Windows. Aby to zrobić, przełącz się do paska System i wybierz opcję Run WindowBlinds autonatically on Start Up. Jedna z cech WindowBlinds, za którą można go ozłocić jest opcja Transparency pod paskiem Backgrounds. Kiedy ją włączysz, twoje foldery stają się przeźroczyste i pokazują prześwitujące przez nie tło pulpitu - naprawdę miły efekt. Możesz też nadać różnym aplikacjom różne skóry z menu Per App. Jeśli wypróbujesz choćby cechy, które podkreśliliśmy tutaj, z pewnością zaczniesz czuć, jak potężny jest ten program. Prawdopodobnie będzie to dla ciebie, tak jak dla nas, jedno z najbardziej ulubionych narzędzi tego typu.

GTRipple

Producent: Gareth Hadfield
Sieć: www.pnc.com.au/~garethth/
Ocena stopnia dostosowania: ****

GTRipple to jedno z naszych najnowszych odkryć. Może pamiętasz je z ostatniego działu o pulpicie: było tam coś od Kennetha Forsa, gdzie widzieliście mily efekt marszczenia się obrazka w tle. Oczywiście statyczny zrzut w magazynie nie mógł oddać piękna tego efektu, ale możecie nam wierzyć, że pulpit tak naprawdę marszczył się w czasie rzeczywistym dzięki nadzwyczajnemu software'owi o nazwie GTRipple. Kiedy go uruchomisz, w górnej części pulpitu odbijają się animowane fale z dolnej połowy. Możesz kontrolować różne parametry fal, takie jak częstotliwość, wysokość i amplitudę. Możesz też wybrać ukrycie ikon z pulpitu, odbicie otwartego okna na pulpicie czy odbicie lustrzane obrazka. Kiedy zminimalizujesz GTRipple, kurczy się on do małej ikony na pasku systemowym, ale animowane tło pozostaje. Oczywiście pokrycie połowy ekranu animacją zwalnia trochę działanie systemu, ale jeśli masz maszynę z procesorem przynajmniej 300MHz wszystko powinno być OK.

Oślepiacz!

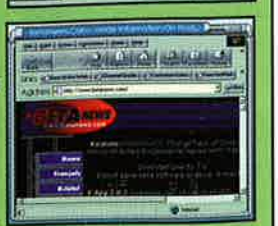
Jak zainstalować nową skórę do WindowBlinds z Sieci.

Jeśli chcesz dopasować swoje foldery Windowsa, aby zmienić styl pasków tytułowych, przycisków, pasków narzędzi i innych elementów. I nawet nie musisz tworzyć swoich grafik. Po prostu ściągnij "skiny" z Sieci. Oto, jak można to zrobić w trzech fazach.

1. Najpierw zobacz naszą ulubioną stronę poświęconą "skórom": www.skinz.org. Zobaczysz tam wspaniałą kolekcję "skinów" dla WindowBlinds - 329 w chwili zamykania tego numeru pisma. W powyższym przykładzie ustawiliśmy temat zwany TorsionBar.

2. Kliknij na obrazek podglądowy, aby ściągnąć temat i zapamiętaj, gdzie go zachowałeś na twardym dysku. Teraz musisz go zaimportować do WindowBlinds. Kliknij ikonę programu, aby uruchomić panel konfiguracji WindowBlinds; musisz przejść do paska Personality.

3. Kliknij Install a new skin i wybierz ją z pliku Zip. Za pomocą narzędzia Browse wybierz plik ze skórą, który właśnie ściągnąłeś. Wtedy skóra powinna się pokazać jako jedna z opcji na liście Pesronality. Jeśli tak się nie stało, wciśnij przycisk Reset. Aby zaimplementować skórę, wybierz po prostu nową z listy i wciśnij Apply.



Oto sprawiliśmy, że Stonehenge zostało zatopione przez animowane fale GTRipple. Max!

opcji do działań wykonywanych myszką, zmodyfikować ikony i litery w przycisku Start i zmienić grafikę w menu Start "Win95" lub "Win98" na cokolwiek innego. Pomimo tego, że nie pojawia się ani na customize.org, ani na skinz.org, jest aplikacja całkowicie "skinowalna". Gdy udasz się na M's Factory (www.venus.dti.ne.jp/~mueji/desktop/do/do_e.htm), znajdziesz niewielki, ale świetnie dopasowany zestaw "skór" właśnie do niej.

T-Clock

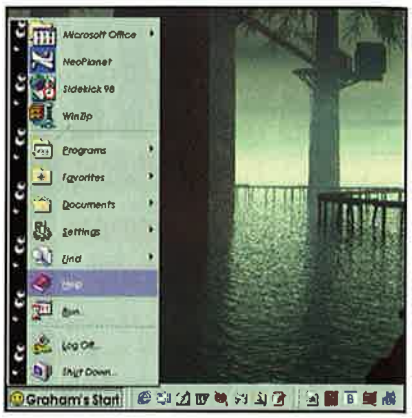
Producent: Kazuto Sato
Sieć: member.nifty.ne.jp/kazubon/tclock/indexe.html
Ocena stopnia dostosowania: *

Dowiedzieliśmy się o T-Clock dzięki podpowiedzi w poprzedniej rubryce o pulpicie. Program to kolejny z tych fantastycznych małych narzędzi freeware'owych, które ludzie ciągle tworzą, i które się ciągle kocha. Zasadniczo jest to modyfikacja zegara z paska zadań Windows (95, 98 i NT 4.0), ale pozwala on też dostosować kilka innych rzeczy z paska zadań, które nie mogłyby być zmienione w inny sposób. Dodatki do zegara, które są tu zaoferowane budzą szacunek dla tej drobnej aplikacji: można zmienić kolor, kolor tła i czcionki użyte w zegarze. Można pokazać rok, miesiąc, dzień, godzinę, minutę i sekundę. Jest też tam alarm, sygnał czasu i licznik czasu. Oprócz tego istnieje opcja synchronizacji wewnętrznego zegarka z internetowymi serwerami czasowymi. T-Clock przynosi z sobą więcej niż jedynie podwyższenie funkcjonalności zegara. Można dzięki niemu dodać kilka

eFX

Producent: Thirty4 Interactive
Sieć: skintacular.com/thirty4/
Ocena stopnia dostosowania: *

eFX jest bardzo podbny do WindowBlinds. Tak naprawdę możesz o nim myśleć jako wersja "light" tej aplikacji. EFX zmienia tylko paski tytułowe, a nie pozwala ci zmieniać tła w folderach. Nie posiadając tek wielu cech, jak WindowBlinds, może być narażony na twoją krytykę, że niepotrzebnie o nim tu piszemy. Odpowiedź brzmi: WindowBlinds może być potężnym obciążeniem zasobów systemu i jeśli masz starszy system eFX stanie się idealnym rozwiązaniem. Kiedy go uruchomisz, program lokuje się jako ikona na pasku systemowym, tak jak jego "większy brat". Aby zmienić skóry w folderach, po prostu klikasz podwójnie na nim i wybierasz skin z listy. Ostrzeżenie: nie próbuj wykorzystywać eFX i WindowBlinds w tym samym czasie, ponieważ najwidoczniej współpraca im się nie układa. Znajdziesz kolekcję skór do eFX-a na www.skinz.org.



Tworzenie swojego własnego menu Start, na przykład jak to, jest proste dzięki programom takim jak T-Clock.

Oto pomysł na tego rodzaju paski tytułowe, jaki proponuje eFX. Logo też nam się podoba!

Namierz UK - przykład WindowBlinds w akcji.

Wyprawianie skór

Jak otrzymać bezpłatne skóry z Sieci.

Istnieją tysiące gotowych skór czekających gdzieś tam na ciebie. Oto jak je wydobyć.

W dzisiejszych czasach do większości aplikacji można dodawać nowe skóry, co oznacza, że możesz ściągnąć różne skiny z Internetu, aby nadać swoim aplikacjom całkowicie nowy wygląd i atmosferę. Przykładami aplikacji "skinowalnych" są odtwarzacz MP3 WinAmp (www.winamp.com), przeglądarka sieciowa NeoPlanet (www.neoplanet.com) i dekoder MP3 RealJukeBox (www.real.com). Ponieważ twój pulpit jest przeważnie zasłonięty podczas twojej pracy w Windows przez aplikacje, dodanie do nich miło wyglądających skinów to najlepszy sposób, aby sprawić, żeby twoje wysiłki "kustomizacyjne" były cały czas widoczne. Jeśli używasz skinowalnych aplikacji, jak te opisane powyżej, powinieneś wiedzieć, gdzie iść w Internecie, aby ściągać stamtąd skóry. Nasze dwie ulubione strony w Sieci to Skinz.org (www.skinz.org) i Customize.org (www.customize.org). M's Factory (www.venus.dti.ne.jp/ ~mueji/desktop/do/do_e.htm) to również lokacja, której można się przyjrzeć. Odpal swoją przeglądarkę internetową i dostań się do Skinz.org, a zobaczysz z prawej strony listę z nazwami różnych programów. Po prostu kliknij na jednym z nich, aby przenieść się do kolekcji skór do niego, które będziesz mógł ściągnąć. Każdej skórze będziesz mógł się spokojnie przyjrzeć przed ściągnięciem. Możesz nawet skontaktować się za pośrednictwem e-maila z jej autorem. Customize.org proponuje mniej więcej to samo, z tą małą różnicą, że lista programów pokazana jest z lewej strony, a najnowsze skóry są pokazywane na głównej stronie. Skiny są przeważnie ściągane jako pliki Zip. Dlatego będziesz do ich zainstalowania potrzebował WinZip, albo innego dekompresora. Instalowanie skóry jest różne dla różnych programów, ale przeważnie procedura polega na tym, że musisz rozpakować skóry do foldera, gdzie jest zainstalowana aplikacja.

Poproś Sieć, aby dostarczyła ci jakieś intrygujące, nowe skóry

Talisman - rewolucja

Jeśli zastanawiasz się nad mocą i wyglądem Litestep, ale nie jesteś opętany ideą zastąpienia swojego Eksploratora czymś innym, spójrz na ten kompromis.

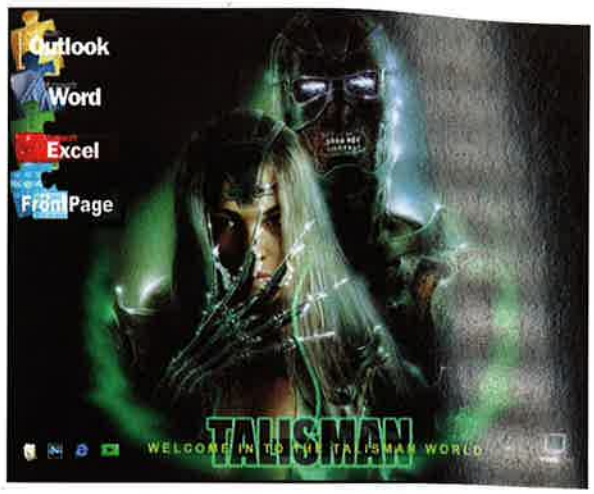
Producent: Lighttek
Sieć: www.lighttek.com/talisman.htm
Ocena stopnia dostosowania: **

Talisman to kolejne fantastyczne narzędzie do dopasowywania Windows do własnych upodobań, które ma swój debiut na łamach naszego pisma. Jesteśmy pod wielkim wrażeniem. Talisman to totalna alternatywa dla Windows 9x i NT. Jego podstawowy cel to stworzenie indywidualnego interfejsu za pomocą którego będziesz w stanie szybko odpalać ulubione aplikacje. Został on stworzony z troską o prostotę i z tego powodu może wyglądać o wiele lepiej niż było to kiedykolwiek w zasięgu Windows. Co nam się najbardziej podoba w Talismanie, to łatwość, z jaką można do niego dodawać nowe przyciski na pulpicie. Nie ma zawracania głowy plikami tekstowymi czy skomplikowanymi ustawieniami - po prostu najedź i kliknij, aby utworzyć nowy przycisk. Możesz nawet wykonać niewidzialne przyciski, które będą się otwierały z miejsc znanych tylko tobie. W sensie podstawowym Talisman to trochę takie zastąpienie powłoki systemowej, ale, jak się szybko przekonasz, nie pozbywa się menu Start czy jakiejkolwiek innej części Windows, sprawiając po prostu, że jest on łatwiejszy w obsłudze. Gdy Talisman działa, masz cały czas dostęp do menu Start i paska zadań, które domyślnie pojawiają się na ekranie.

Temat Enlight wygląda naprawdę poruszająco.

Posługiwanie się talizmanem

Aby sprawić, żeby Talisman zagościł na twoim komputerze, zainstaluj go. Program posiada domyślne tematy, które możesz wypróbować. Niestety, temat główny nie jest zbyt wyrafinowany i wygląda mniej więcej jak zielona strona internetowa. Aby uatrakcyjnić ją odrobinę, po prostu kliknij prawym przyciskiem myszki gdziekolwiek na pulpicie Talismana i wybierz Theme. Wybierz inną opcję w tego menu, a ekran natychmiast się zmieni. Powinieneś zdać sobie tu sprawę z jednej rzeczy - Talisman możesz pracować w trybie Edit lub Work. Work oznacza normalne funkcjonowanie, a Edit - wtedy, gdy chcesz coś tu zmienić. Gdy chcesz zmienić temat, przełącz się w tryb Work. Na całe szczęście zmiana trybu jest prosta - dokonuje się po kliknięciu prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybraniu oznacznika trybu na górze menu, które się wtedy pojawi. Niektóre z trybów, które wybierasz w Talisman mogą posiadać rozmiar ekranu mniejszy niż ten, który właśnie jest w twoim komputerze. Można uporać się z tym problemem dokonując przeskalowania tematu. Załaduj temat, który niezbyt pasuje do twojego ekranu - jeśli masz ekran większy niż 640x480, temat Royo to odpowiedni wybór. Wprowadź Talisman w tryb Edit, a następnie wybierz z menu Move/Resize. Teraz możesz rozciągnąć krawędzie tematu Royo, aby wypełnił cały ekran. Kiedy skończysz, wybierz Theme i znowu Move/Resize z menu pojawiającego się po kliknięciu prawym przyciskiem myszki, aby dopasować wielkość. Kiedy jesteś w trybie Edit, możesz też przenosić każdy z przycisków na ekranie gdziekolwiek chcesz. Co okazuje się bardzo poręczne po zmianie wielkości ekranu. Kiedy masz uruchomionego Talismana, zobaczysz, że kilka przycisków niczego tak naprawdę nie robi w twoim systemie. Na przykład nie masz zainstalowanego ThumbPlus, zatem przycisk ThumbPlus w temacie Enlight nie wywołuje po jego kliknięciu niczego poza dziwnym piskiem. Niestety, dopóki nie zarejestrujesz Talismana, nie będziesz w stanie edytować przycisków, ale możesz dowolnie usuwać te, których nie potrzebujesz i tworzyć nowe. Inaczej niż w przypadku większości narzędzi,



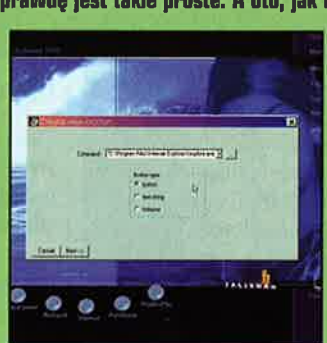
Ten temat jest częścią standardowej instalacji Talismana

Usprawnienie

Jak dodać nowe przyciski w Talisman

Jedna z kluczowych cech Talisman to zdolność do tworzenia przycisków na pulpicie za pomocą prostego najechania i kliknięcia myszką. To naprawdę jest takie proste. A oto, jak to się robi:

1. Gdy Talisman działa, czas na dowiedzenie się, jak można dodać nowe przyciski, które będą przydatne w twoim systemie. Kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie i upewnij się, że pracujesz w trybie Edit (kliknij górną pozycję w menu, aby zniknął napis "Work mode" - to drugi tryb pracy aplikacji).


2. W menu wybierz New oraz Button. Pojawi się okno dialogowe "Create new button". Kliknij przycisk Browse przy linii poleceń i wybierz program, dla którego chcesz przycisk uruchamiający. Sprawdź, czy wybrałeś Button i wciśnik Next.

3. Następny ekran umożliwi ci wybranie obrazka. Jeśli chcesz użyć innej grafiki niż ikona pliku, możesz też to wybrać w tym miejscu. Kiedy dokonasz wyboru, kliknij Next. Teraz możesz określić linię tekstową dla przycisku - co pojawi się pod nim.

bez zarejestrowania jesteś ograniczony do używania programu tylko przez 30 dni, ale jak z pewnością odkryjesz, gwarantuje on wspaniałą zabawę nawet gdy zdecydujesz, że nie chcesz go zatrzymać i zapłacić należność.

NextSTART

Producent: The WinStep2000 project
Sieć: members.xoom.com/_XOOM/WinSTEP2000/nextstart.html
Ocena stopnia dostosowania: ***

NextSTART to jeden z naszych starych liderów. Przypomina trochę Talismana w tym, że proponuje całkowicie nowy interfejs. Różnica polega na tym, że NextStart ukrywa Windows, co według nas nie jest takie złe. Program daje ci system oparty całkowicie na menu, abyś w ten właśnie sposób używał swojego pećeta - zapomnij o przyciskach i skrótach, ponieważ NextSTART to coś odmiennego. Możesz używać tych menu jako zastąpienie lub uzupełnienie Menu Start Windows. NextSTART jest ponad to nadzwyczaj elastyczny, jeśli chodzi o jego dopasowywanie. W przeciwieństwie do innych programów opartych na menu, nie wymaga od ciebie, abyś wprowadzał na nowo ścieżki wszystkich programów wymienionych w twoim menu Start.

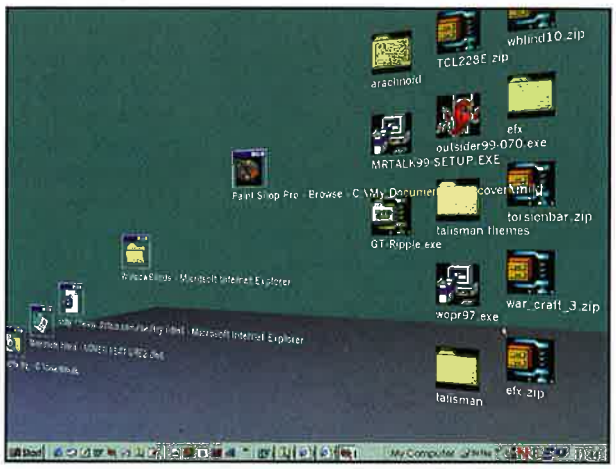
A teraz czas na coś całkowicie odmiennego - NextStart wkracza dumnie z całym ekwipunkiem

NextSTART automatycznie przeczyta strukturę katalogów twoich folderów programowych i stworzy dla ciebie w mig menu. Tak naprawdę dzięki obsłudze przez NextSTART dynamicznych menu, stworzy on tak wiele menu jak sobie tego życzysz, dla każdego dysku lub katalogu. Poza tym niezwykle elastyczna cecha wykorzystująca zdefiniowane przez użytkownika miejsca kluczowe, możesz przytwierdzić menu nie tylko do różnych części pulpitu, ale także do menu innych programów i aplikacji.

3DTop

Producent:: Vimana BV
Sieć: www.3dtop.com/3dtop.htm
Ocena stopnia dostosowania: *

Czy twój pulpit sprawia, że czujesz się klaustrofobicznie? Czy odczuwasz potrzebę wybrania się w trójwymiarową przestrzeń? To są pytania zadawane przez 3Dtop. Generalnie program ten to zastanowienie się nad użytecznością trójwymiarowego GUI (Graphic User Interface - graficznego interfejsu użytkownika). Vimana uważa, że zbyt długo odmawiano nam wolności oferowanej przez gry 3D i nadszedł czas zaimplementowania ich w sposób, w jaki używamy puplitu. Gdy technologia się rozwija, podobnie powinno być z podstawami naszego software'u. W skrócie - 3Dtop używa ikon, które są obecne na naszym normalnym pulpicie i przedstawia je w formie trójwymiarowej. Takie podejście umożliwia ci rodzaj lotu przez twój pulpit. Możesz też zmienić kształt swoich ikon i zmienić je lub przetransformować w 3D. Powinieneś być świadomy, że 3Dtop wykorzystuje do stworzenia twojego pulpitu Open GL, zatem jeśli nie posiadasz karty graficznej kompatybilnej z tym standardem (jak na przykład TNT), twoje doświadczenia będą o wiele słabsze. Na stronie Vinama znajduje się kompletna instrukcja mówiąca o tym, jak używać 3Dtop, ale macie podstawy:



Wejdź w świat obracającego się trójwymiarowego pulpitu za pomocą intrygującego 3DTop. Czy to przyszłość pulpitów?

Obsługa myszką:

Poruszaj się wokół: Klikając lewym przyciskiem myszki na pustej przestrzeni - podłodze, papierowym niebie i zbiorze obrazów jako pustych przestrzeni.

Obracanie: Wciśnij lewy przycisk myszki, przytrzymaj go i porusz myszką w lewo lub prawo.

Przód-tył: Wciśnij lewy przycisk, przytrzymaj i poruszaj myszką w swoim kierunku lub od siebie.

Przejście w lewo lub w prawo: Przytrzymaj Shift i lewy klawisz myszki, następnie poruszaj myszką w prawo lub lewo.

Góra-dół: Przyciśnij lewy przycisk, przytrzymaj, następnie przyciśnij prawy przycisk myszki, również go przytrzymaj, i wtedy poruszaj myszką w swoją stronę lub w przeciwnym kierunku.

Obsługa klawiaturą:

Poruszaj się wokół: Wciśnij lewy lub prawy klawisz kursora.

Przód-tył: Klawisze kursora góra-dół.

Przejście w lewo lub w prawo: Przytrzymaj Shift i przyciśnij prawy lub lewy przycisk kursora.

Góra-dół: Przytrzymaj Shift i naciśnij kursor górny lub dolny.

Uwaga: Możesz też poruszać się za pomocą klawiszy kursora, gdy przenosisz obiekt. Obiekt będzie wtedy poruszał się za tobą.

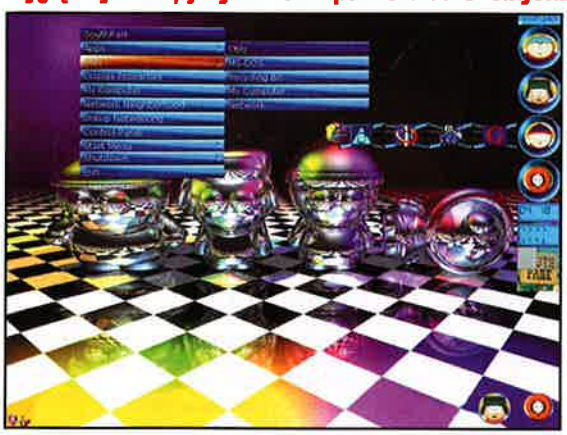
Aby wyjść z 3Dtop, naciśnij klawisz Escape.

Ponadto...

Możesz zrobić jeszcze wiele innych rzeczy przy pomocy tego programu. Możesz dodać wszelkiego rodzaju obiekty 3D, jak obrazy, światła - praktycznie każdy obiekt Open GL, który możesz ściągnąć z sieci. Wciśnięcie prawego przyciska myszki na pulpicie oznacza otwarcie drzwi do tych dodatkowych cech. Możesz przeczytać więcej o 3DTop na stronie programu. Po dwóch tygodniach pracy z aplikacją jej wersja demonstracyjna przestanie ładować pulpit. Jeśli zdecydujesz się używać tej alternatywy dla shella Windows, zakup wersję komercyjną, bez ograniczenia czasowego, ze strony internetowej producenta.

Podmianka skorupy

Zapomnij o tych wszystkich usprawnieniach - jeżeli naprawdę chcesz zmienić wygląd systemu, jedynie nowa powłoka da Ci satysfakcję



Używając powłoki takiej jak LiteStep, możesz puścić wodze wyobraźni i stworzyć zupełnie wymarzony świat (czy Cartman z Southpark śni Ci się po nocach?)

Z was, którzy śledzili do tej pory ten reportaż o dostosowywaniu Windows do własnych potrzeb, pewnie będą mieli inny pulpit niż ten, który posiadali na początku. Prawdopodobnie zmienili czcionki w systemie, kolory, lub trochę bardziej osobiście potraktowali zawartość grafiki w tle. Może nawet niektórzy posłużyli się programem takim jak WindowBlinds lub GTRipple, aby dodać tam jakieś miłe efekty. Jeśli pomimo to w dalszym ciągu nie jesteś zaspokojony, może zmiana powłoki systemowej to rzecz, która będzie ci najbardziej pasowała? Powłoka (shell) to właśnie ta część Windows, którą widzisz: Menu Strat, pulpit, skróty, pasek zadań i pasek systemowy. Wszystkie inne tricki, które pokazaliśmy Ci do tej pory oznaczają modyfikowanie tych elementów. Zmiana shella oznacza coś innego. Oznacza pożegnanie się ze wszystkim, co znałeś jako Windows, i zaadoptowanie całkowicie nowego sposobu używania komputera. Zmiana shella z pewnością jest propozycją jedynie dla garstki wybranych, zatem po co zawracać sobie nią głowę? Cóż, wynika z tego wiele korzyści. Po pierwsze sprawia to, że kustomizacja oznacza tak radykalne postąpienie ze swoim systemem operacyjnym, że poza tym jest już tylko przesiadka na przykład na Linuxa. Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak to jest, gdy używa się innego systemu, bez instalowania go, zmiana shella to najprostsza metoda - Windows zawsze jednak tam się znajduje i można go zawsze przywrócić. Po drugie - shelle takie jak LiteStep i Outsider99 pozwalają na stopień dopasowania Windows, który jest niemożliwy w Windows. Na przykład w LiteStep możesz określić dokładnie, co zawiera każde menu na ekranie, jakiej grafiki używa i co robi.

Jak działa podmienianie shella

Ogólnie dostępne są dwa nowe shelle, które możesz wypróbować, ale zanim to zrobisz, będziesz musiał się nauczyć kilku rzeczy o tym, jak je zainstalować i odinstalować. Standardowy shell Windowsa nazywa się Explorer.exe. Windows wie, że ma używać tego shella, gdy uruchamia się dzięki linii z działu Boot w pliku System.ini, która zaczyna się od "**Shell=**". Domyślnie linia wygląda tak: "**Shell=Explorer.exe**". Wpisz Sysedit w Uruchom w Windowsie, aby to zobaczyć. Kiedy zainstalujesz shell (na przykład LiteStep), linia ta zmieni się na: "**Shell=c:\Litestep\litestep.exe**". Aby wrócić do starej powłoki, po prostu zmień linię na jej oryginalna postać, zachowaj plik System.ini i uruchom ponownie komputer. Jeśli myśl o edytowaniu twoich plików systemowych przeraża cię, prawdopodobnie nie powinieneś decydować się na wypróbowanie alternatywnych shelli. Jednak jeśli nie masz nic przeciwko wkopywaniu się pod skórę Windowsa, możesz mieć z tej zabawy sporo uciechy.

LiteStep

Postać numer jeden na naszej scenie to LiteStep. Został on pierwotnie stworzony przez Francisa Gastellu ("LoneRunner") jako próba zklonowania wyglądu i klimatu AfterStep, managera okienkowego dla systemu X Window i maszyn Unixowych. LiteStep jest teraz rozwijany przez LiteStep Development Team, który regularnie unowocześnia go i regularnie wypuszcza nowe, darmowe wersje. Trzeba pogratulować członkom ekipy, ponieważ oddali swój czas za darmo stronie domowej projektu Litestep (www.litestep.com). Główne cechy LiteStep to pasek zadań Wharf, przypinane menu, cztery wirtualne pulpity, moduły i skróty pulpitowe. Wharf to główny sposób używania komputera z zainstalowanym LiteStep. Domyślna instalacja daje ci cztery kluczowe menu dla odpalania aplikacji i uruchamiania modułów. Przypinane menu jest trochę podobne do menu Start z Windows, ale może się ono pojawić wszędzie na monitorze po kliknięciu na nim prawym przyciskiem myszki. Cudowność LiteStep polega na tym, że może on być dowolnie konfigurowany. Każdy aspekt tego, jak się zachowuje powłoka jest przechowywany w pliku tekstowym o nazwie Step.rc w folderze c:\LiteStep. Edytując ten tekst możesz zmienić funkcjonowanie każdego menu w LiteStep. Nie jest on zbyt przyjazny dla użytkownika i wymaga trochę czasu, aby go rozgryźć, ale eksperymentowanie to część zabawy z LiteStep. Aby podjąć się ciężkiej pracy i zrobić coś tu samemu, istnieje wiele miejsc w Sieci oferujących tematy LiteStep do ściągnięcia. Na przykład niezły wybór znajdziesz na: **www.litestep.net** lub **www.chunkymunky.com**. Miała być odpowiednia obsługa tematów w LiteStep, ale większość tematów chyba jednak z niej nie korzysta. Aby zainstalować większość z nich, po prostu ściągnij temat i rozpakuj go do foldera LiteStep. Zawsze sprawdzaj plik tekstowy, który otrzymujesz wraz z tematem, aby zobaczyć, jakie są wskazówki dotyczące instalacji.

Outsider 99

LiteStep nie jest jedyną istniejącą alternatywną powłoką. Jeśli zerkniesz na floach.pimpin.net, zobaczysz tam, czym się jeszcze możesz pobawić. Dimensions i E-Sense są również godne uwagi. Outsider 99 to nowinka na scenie shelli, ale jest jednym z naszych faworytów, ponieważ jest łatwy w obsłudze. Strona domowa tego programu to **www.chunkymunky.com/outsider99**. Naprawdę podoba nam się w programie to, że łatwo go zainstalować i odinstalować. Dodatkowo posiada on wbudowane tematy, pomiędzy którymi łatwo jest się przełączać. Instalacja Outsider 99 to prostota sama w sobie. Podczas niej musisz wybrać początkowy temat, ale masz duży wybór. Kiedy już wejdziesz do nowego systemu, zostaniesz pozdrowiony programem służącym do zmiany shella, który umożliwia ci wybór Outsidera lub Explorera. Jeśli zainstalowałeś sobie Outsidera, najłatwiejszy sposób zmiany ustawień to kliknięcie prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybranie menu Outsider 99, następnie wybranie Config. W dziale Themes możesz wybierać różne tematy z listy.

Tłum. Mariusz Turowski

Jak usunąć LiteStep

Przeczytaj to!

Bądź ostrożny, kiedy instalujesz LiteStep - jeśli źle odinstalujesz ten program, możesz znaleźć się w kłopotach, ale dopoki robisz to tak, jak ci radzimy - nic ci nie grozi. Aby wrócić bezpiecznie do normalnego Windows po tym, jak użyłeś LiteStep, musisz uruchomić program Sysedit za pomocą kliknięcia prawym przyciskiem myszki na pulpicie i po wybraniu Uruchom z przypiętego menu. Wpisz Sysedit i wciśnij Enter. Znajdź swój plik System.ini i zmień linię "Shell=" w sekcji Boot, aby brzmiała: "Shell=Explorer.exe". Teraz uruchom ponownie komputer i już jesteś bezpiecznie w swoim starym Windows.

Można to zrobić prościej instalując program LiteStep Enabler. To małe narzędzie pozwala ci wybierać pomiędzy shellem LiteStep i Explorer za pomocą jednego kliknięcia myszką. Kiedy uruchamiasz ponownie komputer znajdziesz się w shellu, który wybrałeś. Musisz być świadom jednej rzeczy - jeśli Windows nie znajdzie shella, do którego jest odnoszony w sekcji Boot, wyrzuci info przy próbie uruchomienia systemu, że "Musisz zainstalować na nowo Windows". To nieprawda: po prostu zmień linię shella w system.ini z powrotem na "Shell=Explorer.exe". Oczywiście, jeśli nie możesz dostać się do Windows, będziesz musiał to zrobić w starym, dobrym DOS-ie, przechodząc do folderu Windows za pomocą komendy CD i po wpisaniu EDIT SYSTEM.INI

Outsider 99 uruchomiony z tematem Monster i z tłem wziętym z tematu Fire

Y2K - nie taki diabeł straszny!

Nadzieja ... Tylko ona nam pozostała

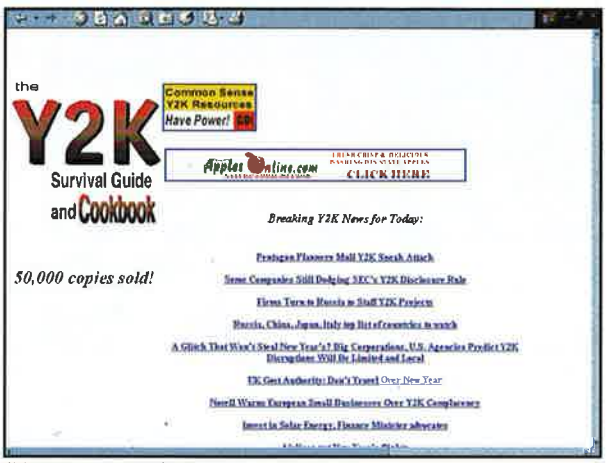
Czy Twój pecet jest przygotowany na pierwszy dzień stycznia dwutysięcznego roku? Zostało już naprawdę niewiele czasu. W poniższym artykule spróbujemy pokazać Wam, co możecie zrobić, aby w spokoju oczekiwać nastania nowego millenium (chociaż tak naprawdę trzecie tysiąclecie rozpocznie się rok później).

Przygotuj się na szok - świat prawdopodobnie nie skończy się pierwszego stycznia (trudno mieć absolutną pewność). Tak zwany "Millennium Bug" jest rzeczywistym zagrożeniem i skutki jego wystąpienia mogą objąć wszystkie zakątki świata, ale nie należy spodziewać się globalnego kataklizmu. Teraz, kiedy całkowite zaćmienie słońca nad Europą mamy już za sobą, groźba awarii wszystkich systemów komputerowych na Ziemi stała się tematem numer jeden w rozmaitych mediach, lubujących się w wywoływaniu masowej histerii. Bardzo wiele publikacji dotyczących tego problemu bazuje na półprawdach, niedomówieniach i kompletnych bzdurach. Wpisz w AltaViście (www.av.com) frazę "millennium bug", a otrzymasz ponad pięćdziesiąt tysięcy odpowiedzi, ale spróbuj zapytać o hasło "millenium", a trafień będzie niespełna pięćset. Ludzie uwielbiają rozprawiać o rzeczach, na których zupełnie się nie znają.

Jeżeli wierzyć pewnym osobom, wiara będzie jedyną rzeczą, która stanie pomiędzy nami, a globalną katastrofą roku 2000.

Definicja

Czym właściwie jest ów budzący lęk "Millennium Bug"? Po pierwsze, nadużyciem jest stosowanie określenia bug, które w żargonie informatycznym oznacza błąd, jaki programista nieumyślnie popełnił w trakcie tworzenia aplikacji. Problem Y2K był znany od dziesięcioleci, został wprowadzony do systemów komputerowych umyślnie i pierwotnie był nazywany "usprawnieniem". Po drugie, łączenie tego zjawiska z całym millenium może w najlepszym wypadku uchodzić za przejaw romantycznej maniery. Problem dotyczy tylko momentu zmiany pierwszej i drugiej cyfry w dacie - nie ma natomiast nic wspólnego z mijającym tysiącleciem. Gdyby komputery istniały w 1899 roku, nasi przodkowie mówiliby zapewne o problemie roku 1900-nego. Można przyjąć, że "Millennium Bug" pojawił się, ponieważ zmiana stuleci jest wydarzeniem dość rzadkim (przeważnie zdarza się raz na sto lat ;)). Do niedawna wydawało się, że liczbę "dziewiętnaście" w dacie można traktować jako wartość stałą i przejmować się jedynie dwoma ostatnimi cyframi. Już za kilkadziesiąt dni dowiemy się, jakie skutki wywoła takie uproszczenie, wprowadzone do systemów operacyjnych i programów użytkowych, na początek przyjrzyjmy się jednak obecności problemu Y2K w warstwie sprzętowej. Każdy pecet wyposażony jest w kość zwaną zegarem czasu rzeczywistego (Real Time Clock - RTC), która "tyka" 18,2 razy na sekundę w wyniku oscylacji kryształu piezoelektrycznego. Jej "tyknięcia" wykorzystywane są do uaktualniania czasu i daty zapisanych w pamięci CMOS (nawet jak komputer jest wyłączony, jej zawartość podtrzymywana jest za sprawą baterii alkalicznej). W trakcie startu systemu, BIOS odczytuje wartości daty i czasu z pamięci CMOS i przekazuje je do systemu operacyjnego. Obecnie, wbrew powszechnej opinii, zegary RTC zapisują datę roczną w postaci pełnych czterech cyfr. Niestety, nie potrafią automatycznie uaktualnić części wyznaczającej liczbę stuleci.

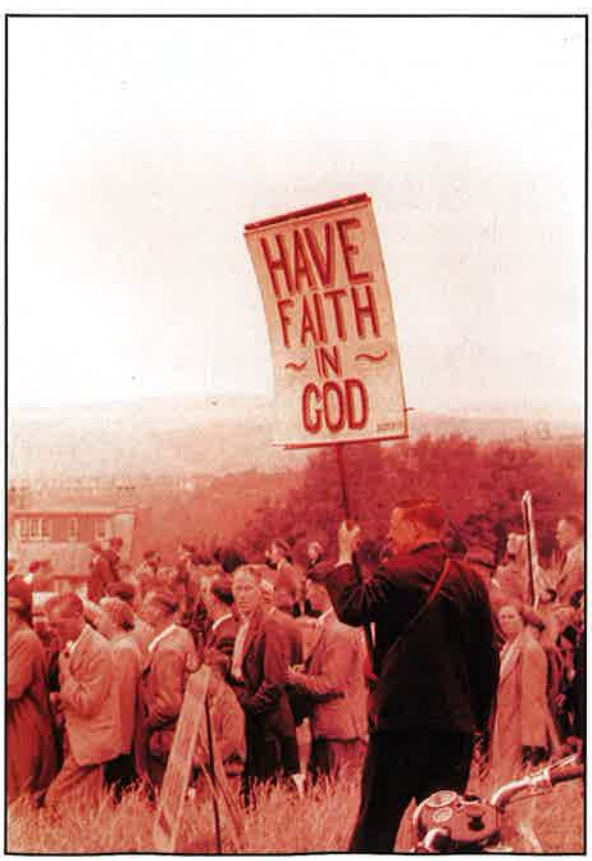


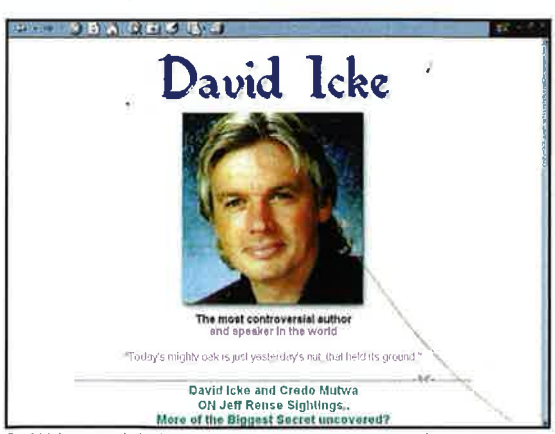
Każdy urodzony skaut byłby wniebowzięty, gdyby problem millenium zniszczył całą współczesną technologię. Mógłby wtedy znów zabłysnąć swoimi biwakowymi i węzłowymi

Kiedy data zmieni się z 1999 na 2000, dwie ostatnie cyfry wyzerują się prawidłowo, a dwie pierwsze pozostaną niezmienione. W wyniku otrzymamy rok 1900.

Choroba dat

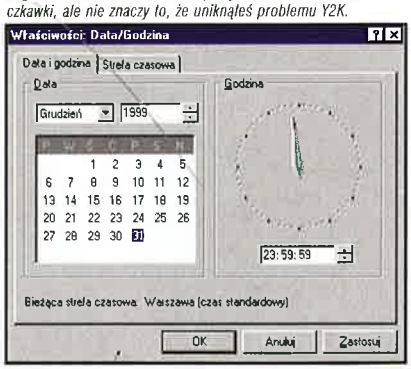
Wszystkie pecety, nawet te oznaczone nalepką "zgodny z rokiem 2000", zawierają zegar RTC, działający w opisany powyżej sposób, jednak istnieją trzy sposoby na dostarczenie programowi poprawnych informacji o dacie i czasie. Pierwszym jest bezpośredni odczyt danych CMOS z RTC. Jest to technicznie możliwe, ale dosyć trudne i żaden powszechnie używany program tego nie robi. Drugim wyjściem jest wywołanie odpowiedniej funkcji BIOSu, odczytującej datę z RTC. Można także skorzystać z daty wyznaczonej niezależnie przez system operacyjny. Ostatni sposób wiąże się z dodatkową komplikacją, ponieważ DOS nie przyjmie daty wcześniejszej niż on sam, wychodząc z założenia, że musi być błędna. Oznacza to, że zamiast przejść do daty 1/1/





David Icke przyznał się do błędu, gdy mówił, że jest synem Boga. Czy zbliżył się do prawdy w przypadku konspiracyjnych teorii dotyczących Y2K? Sami zdecydujcie.

Zegar w Twoim Windows może przejść do roku 2000 bez czkawki, ale nie znaczy to, że uniknąłeś problemu Y2K.



1900, komputer z uruchomionym DOSem 6.x lub wcześniejszym skoczy do 4/1/1980. Pecety dostosowane do nowego millenium mają w BIOSie dodatkowe układy logiczne, które wykrywają błędną wartość daty z RTC i naprawiają ją - najczęściej wtedy, gdy pecet jest po raz pierwszy uruchamiany. Dwie pierwsze cyfry daty (odpowiedzialne za wyznaczanie tysiącleci i stuleci) w RTC CMOS ustawiają się na "20", w wyniku czego Twój pecet będzie działać prawidłowo przez następne 100 lat. Jeśli jednak jesteś posiadaczem maszyny nie objętej programem Y2K, to masz trzy możliwości. Pierwsza polega na uaktualnieniu BIOSu. Powinieneś skontaktować się ze sprzedawcą komputera, zanim ściągniesz patch do BIOSu, aby upewnić się, że jest on kompatybilny z twoją płytą główną. Jeśli tylko taki patch istnieje, to jest to najlepsze wyjście, ponieważ nie absorbuje pamięci, ma poparcie producenta i jest darmowe.

Ta pojemna suszarka jest wykonana ze szlachetnego, ręcznie rzeźbionego drewna. Ale jak rozwiążesz kwestię przechowywania żywności, gdy odetną Ci wodę?

Odtrutki

Jeśli nie masz flash BIOSu, który można uaktualniać, lub jeśli nie możesz znaleźć patcha, możesz zainstalować specjalny program przeznaczony do korekcji dat. Tego typu rozwiązań jest w sieci mnóstwo i wszystkie działają w podobny sposób. Podczas startu systemu, mały programik zostaje załadowany do pamięci i pozostaje tam, czekając aż jakaś aplikacja lub system operacyjny odwoła się do funkcji BIOSu, która podaje datę. Programik ten przejmuje takie odwołanie i do każdej daty wcześniejszej niż 1980 dodaje sto lat. To rozwiązanie daje ten sam poziom pewności jak uaktualnienie BIOSu, lecz musisz pamiętać, że jeśli uruchamiasz system z dyskietki lub startujesz Windows 9x w trybie awaryjnym, to programik nie zostanie załadowany i twój komputer nie będzie dopasowany do nowego tysiąclecia.

Sposób ostatni

Chwileczkę - mówiliśmy wyżej, że są trzy sposoby rozwiązania problemu. A jaki jest ten trzeci? Po prostu możesz zadecydować, że nie będziesz się troszczyć o problem Y2K i zignorujesz wszelkie związane z nim przygotowania. Jeśli nie używasz swego komputera do biznesu, to możesz spokojnie przyjąć, że najlatwiejszym rozwiązaniem jest po prostu czekać aż do Nowego Roku, przestawić datę manualnie i walczyć z pojawiającymi się niepoprawnymi datami w momentach, gdy się ukazują. Sprzedawcy produktów naprawiających problem Y2K i media są zainteresowani finansowo tym, by przedstawić sytuację trudniejszą niż jest w istocie. Nawet jeśli Twój sprzęt nie jest dostosowany do problemu Millennium, to Twój system operacyjny może być dostosowany. Ponadto w wypadku większości programów użytkowych, prawidłowy odczyt daty ma marginalne znaczenie dla ich prawidłowego funkcjonowania, przez co problem Y2K przestaje mieć znaczenie.

Tłum. Jan Jankowski

Bez paniki!

Co robić, a czego nie robić.

1. Nie opróżniaj w pośpiechu swoich kont bankowych. Banki nie mogą tak po prostu zgubić Twoich pieniędzy, a papierowe czeki są absolutnie zgodne z rokiem dwutysięcznym (o ile wpisałeś czterocyfrową datę w odpowiednim polu).
2. Zainstaluj oprogramowanie testujące i korygujące skutki wystąpienia problemu Y2K.
3. Nie wykupuj wszystkich konserw ze swojego supermarketu. Przedświąteczne zakupy są już wystarczającym koszmarem same w sobie.
4. Jeżeli przy wypełnianiu deklaracji podatkowych korzystasz z programu komputerowego, na wszelki wypadek rozlicz się jeszcze w tym roku (program może błędnie działać po nowym roku).
5. Nie sprzedawaj na gwałt wszystkich swoich ruchomości i nieruchomości. Może na tym skorzystać jakiś czternastoletni geniusz finansowy, który zbije fortunę odsprzedając Ci to wszystko po Nowym Roku za wielokrotnie wyższą cenę.
6. "Zbekapuj" wszystkie swoje dane pod koniec grudnia. Ale przecież robisz to co miesiąc, nieprawdaż?
7. Nie sprzedawaj swojego domu, by znów zamieszkać z rodzicami. Koniec świata nie może być gorszy od tego.
8. Nie zapomnij sprawdzić daty w swoim pececie, gdy po raz pierwszy włączysz go po Nowym Roku. Jeżeli zajdzie potrzeba, po prostu skoryguj ją ręcznie.
9. Nie kupuj kałasza! Możesz postrzelić się w nogę przy jego czyszczeniu.
10. Zachowaj spokój! Wrzawa wokół problemu Y2K może wywołać więcej zamieszania niż sam problem.

Kto zgasił światło?

W większości środków przekazu "Millennium Bug" przedstawiany jest nie tylko jako potencjalna przyczyna wadliwego działania komputerów, ale wręcz jako początek końca naszej cywilizacji. Zwolennicy katastroficznej teorii argumentują swój pogląd tym, że układy mikroprocesorowe są obecnie wbudowane prawie w każde urządzenie techniczne i jeżeli równocześnie przestaną działać, nasza cywilizacja cofnie się do stadium przed wynalezieniem tranzystora. Naszym skromnym zdaniem taki punkt widzenia oparty jest na:

a) niewiedzy
b) głupocie
c) niczym innym

W serii artykułów poświęconych problemowi roku 2000 próbujemy pokazać, dlaczego zagrożenie jest w istocie mniejsze niż próbują wmówić nam niektóre media. Poniżej rozprawimy się z tezą mówiącą, że:

Po 1 stycznia cały świat zostanie na wiele tygodni odcięty od dostaw energii.

Różnej maści fanatycy w rodzaju doktora Gary'ego Northa (www.garynorth.com/y2k/index.cfm) sugerują, że styczeń dwutysięcznego roku spędzimy w kompletnych ciemnościach i trzęsąc się z zimna, ponieważ komputery zarządzające sieciami energetycznymi wszystkich rozwiniętych państw przestaną po Nowym Roku funkcjonować. Dr North uważa też, że rządy nakażą w tym czasie wyłączenie elektrowni nuklearnych w obawie przed awarią i w ten sposób cały łańcuch dostaw energii zostanie przerwany. W rzeczywistości raport dotyczący stanu przygotowań sektora energetycznego na nadejście nowego tysiąclecia wykazuje, że osiemdziesiąt pięć procent systemów odpowiedzialnych za zarządzanie energią zostało w pełni dostosowanych do wymogów programu Y2K już w połowie zeszłego roku. Pozostałe systemy, które w czasie sporządzania raportu były wciąż testowane, spodziewano się dostosować do marca roku bieżącego. Rozpatrywane systemy były odpowiedzialne za obsługę klientów, naliczanie opłat i czynności regulacyjne, a nie procesy generowania lub dystrybucji energii. Według słów Leonarda Andersona, rzecznika prasowego firmy Pacific Gas & Electric (największy producent energii w USA) - "Próby wiązania płynności dostaw energii z problemem Y2K są oparte na czystych spekulacjach. W większości przypadków przesyłanie energii jest nadzorowane przez człowieka".

Ponadto, możesz być pewny, że ze względu na nagłośnienie problemu, kierownictwa i personel elektrowni nie prześpią nocy sylwestrowej w swoich placówkach, jak uczynił to Homer Simpson. Pamiętaj także, że w latach osiemdziesiątych długotrwałe strajki górników w Wielkiej Brytanii nie spowodowały najmniejszych zakłóceń w funkcjonowaniu elektrowni napędzanych węglem kamiennym. Nie, zdecydowanie nie musimy obawiać się przerw w dostawach prądu po pierwszym stycznia dwutysięcznego roku.

Rok 2000

Odliczanie końcowe

Niektórzy mówią, że w roku 2000 nastąpi koniec świata, inni jednak utrzymują, że za jakiś czas będziemy sobie fruwać z podręcznymi silniczkami przyczepionymi do pleców, odziani w odlotowe srebrne portki. Spróbujemy ocenić to, co widać w naszej magicznej szklanej kuli, wróżąc, jaka będzie przyszłość - nasza i naszych pecetów.

Czyż to nie zadziwiające, jak ogromne znaczenie może mieć kilka cyferek? W związku z nadejściem roku 2000 możemy usłyszeć różne przepowiednie - w zależności od tego, z kim mamy do czynienia - od nadejścia śmiercionośnego płomienia z niebios, poprzez początek ery harmonii duchowej, aż do wystąpienia największego kaca w historii ludzkości. Łatwo - i zabawnie - kpić sobie z czarnowidzów, jednak w ich przepowiedniach coś jest. Przełom wieków przyniesie wielkie zmiany w świecie komputerów, nawet jeżeli złośliwa data 01.01.00 nie spowoduje eksplozji naszych pecetów. Wielu z pozoru normalnych Amerykanów przygotowało już karabiny maszynowe, konserwy, sprzedało domy i wyruszyło w góry. Przekonani, że po zmianie daty na rok 2000 samoloty zaczną spadać nam na głowy, rakiety z głowicami nuklearnymi rozlecą się na wszystkie strony świata, a w telewizji będą same powtórki, ludzie całymi setkami zakopują się w schronach przeciwatomowych, oczekując końca cywilizacji, jaką znamy. Według niektórych speców za kilka lat będziemy sobie robić w mózgu komputerowe implanty, przedzierać się przez ostępy wirtualnej rzeczywistości i uprawiać seks z komputerowymi supermodelkami. Niektórzy idą nawet dalej - brytyjski futurolog Ian Pearson, śmiejąc się cichutko pod nosem, oznajmia: "Gdy będziecie już bardzo starzy i zupełnie siwiuteńcy, będziemy w stanie podłączyć Wasze mózgi do komputera, który będzie pracował tysiąc razy szybciej. Wtedy nie będzie miała już znaczenia nawet śmierć pod kołami autobusu, w sieci będzie przechowywana Wasza kopia. Skoro mowa o autobusach - firmy przewozowe mogą na tym dodatkowo zarobić: wykorzystując satelitarny system naprowadzania, namierzą Was dokładnie, by zadać precyzyjne uderzenie w odpowiednim miejscu, nie uszkadzając zbytnio pojazdu."

Wielu z pozoru normalnych Amerykanów przygotowało już karabiny maszynowe, konserwy, sprzedało domy i wyruszyło w góry.

To kieszonkowe urządzenie do robienia zakupów, to tylko jeden z rozpowszechniających się gadgetów komputerowych firmy IBM.

Jak będą wyglądać komputery w roku 2001? Intel trzyma nas w niepewności...

Spróbowaliśmy się zastanowić, co naprawdę czeka nas z początkiem nowego tysiąclecia - wzięliśmy pod uwagę wszystko, od wzbudzającego postrach problemu roku 2000 do rzeczywistości wirtualnej i inteligentnego obuwia. Nie głosząc katastroficznych przepowiedni, przyjrzeliśmy się sprzętowi, nad którym trwają dziś prace. Czy w najgłośniejszej grze 3D roku 2010 będzie się polować na ludzi? Czy Windows 2010 będzie wymagał 10Gb pamięci i terabajtów wolnego miejsca na dysku, żeby uruchomić Pasjansa? Czy inteligentne tostery wymkną się spod kontroli, tostując wszystko na swej drodze i czyniąc z nas niewolników? No cóż, raczej nie. Jak więc będą z nadejściem nowego milenium wyglądać sprzęt, oprogramowanie i gry? Co będziemy mieć do dyspozycji w następnym roku, w następnym dziesięcioleciu? Pomyślmy...

...ale jeśli sądzić po tym komputerze Polaris, będą niesamowicie inteligentne.

Pozycja wyjściowa

Na przełomie tysiąclecia standardem w sprzęcie komputerowym jest Pentium III/600 z 256Mb RAM-u, akceleratorem 16Mb 3D i dyskiem twardym 20Gb. No może Athlon, jeśli lubimy być oryginalni. Oświadczając, że nasz jest 17-calowy, nie wzbudzimy już westchnień zazdrości - w każdym razie, jeżeli chodzi nam o monitor - a każdy rozsądny gracz ma porządną kartę muzyczną 3D z kolumnami do kompletu.

W domu przyszłości dzieciaki będą pracować na swoich pecetach, po prostu wymachując rękoma. To jest postęp! Szybko sprzątajcie swoje pokoje!

W przyszłym roku

W przyszłym roku o tej porze świat hardwarowy będzie wyglądał całkiem podobnie. Intelowskiego Celerona zastąpi Coppermine - w zasadzie celeronowa wersja PIII z szybszą magistralą - ale potem i ten ustąpi miejsca nowej generacji procesorów. Nawet najwolniejsze z tych rakiet, obecnie znanych jako Merced, pracują z zapierającą dech prędkością 800 MHz, kolejne przekraczają już z głośnym hukiem barierę 1000 MHz. Istotne, że system 16-bitowy zastąpiono tu 32-bitowym, co sprawiło, że układ pracuje znacznie szybciej od poprzedników. Dzięki postępowi w mikrotechnice procesory osiągają szaleńcze prędkości - IBM zaprezentował już procesor własnej produkcji o zegarze 1000 MHz (1 GHz - gigaherc). Także AMD planuje, wkrótce po doskonałym Athlonie, wejść na rynek z procesorem K-8, który ma stać się poważnym rywalem nowych produktów Intela - chociaż powiadają, że Intel prędzej wykupi konkurenta. Wnętrze typowego PC w najbliższych miesiącach nieznacznie się zmieni. Żeby można było wykorzystać w pełni możliwości nowych, szybszych procesorów, inne podzespoły także muszą przyspieszyć. W systemie Pentium III już w tej chwili wykorzystuje się pamięć typu PC-100, która pracuje z częstotliwością 100 MHz, a Coppermine i Merced będą współpracować z kośćmi PC-133. Pierwsze wersje tych machin, których odbiorcami mają być szastający pieniędzmi biznesmeni, będą kosztować majątek, ale, jak w przypadku wszystkich technologii komputerowych, ceny wkrótce osiągną przyzwoity pułap. Biedna dyskietka dożywa swoich dni, w roku 2000 powinny przyjść na świat pierwsze komputery obywające się bez nieśmiertelnego FDD. Zamiast tego, mamy używać innych napędów - takich jak Zip, a dla tych, którzy nie będą chcieli się rozstać z dyskietkami 3,5-calowymi, będą napędy USB. Inne formy przechowywania danych, takie jak DVD-ROM i DVD-RAM powinny stać się przystępniejsze cenowo; produkcją nowych nośników danych o olbrzymiej pojemności zajmą się bowiem nowe firmy. Na twardych dyskach podobna przestrzeń będzie mieścić więcej danych - nawet w podstawowym zestawie komputerowym można będzie upchać na dysk 25 Gb albo i więcej. Zaprezentowano już prototyp dysku twardego 2300 Gb, a w przyszłości jednostką pojemności będą już dla HDD terabajty. Prace nad kolejną wersją uniwersalnej magistrali seryjnej USB są już zaawansowane, pierwsze urządzenia typu USB 2 mają się pokazać w przyszłym roku. USB już teraz jest szybka, lecz jej drugie wcielenie będzie działać z jeszcze większą prędkością, co sprawi, że urządzenia peryferyjne będą pracować o wiele sprawniej i będziemy mogli zapomnieć o żmudnych procesach instalacji. W każdym razie takie są plany. Jednak największym osiągnięciem technicznym, które może pojawić się w roku 2000 będzie zwiększenie przepustowości sieci - zamiast męczyć się z modemami, niektórzy szczęśliwcy będą mogli wykorzystać łącza ADSL (Asymetric Digital Subscriber Line) i połączenia kablowe. Miną wieki, nim to usprawnienie stanie się powszechnie dostępne, specjaliści telekomunikacji brytyjskiej (BT) twierdzą, że aby ADSL stały się powszechnie dostępne, potrzebnych jest kilka lat. Z całą pewnością luksus ten będzie kosztował fortunę.

W następnej dekadzie

Choć PC nie zniknie ze sceny, nawet jeśli zmuszony będzie pracować z niesamowitymi prędkościami, informatyczni spece opracowują już bardziej interesujące formy sprzętu komputerowego. IBM zaprezentował już Wearable PC "komputer do noszenia", oparty na układach laptopa ThinkPad 570. Nick Davis jest specjalistą od strategii rozwoju sprzętu, zatrudnionym przez giganta w branży. W rozmowie z PFC stwierdził: "Pracujemy właśnie nad komputeryzacją totalną - wszystko ma być wyposażone w sztuczną inteligencję, jedno urządzenie będzie komunikować się z innymi." Projektując urządzenia, które "łatwo obsłużyć, trudno zgubić", IBM buduje sieciowy świat, w którym nawet najprostszy automat używany w gospodarstwie domowym będzie posiadał wbudowany moduł inteligencji. Co najdziwniejsze, technologia potrzebna do wytwarzania większości takich urządzeń została już opanowana. Davis przypomina o wyprodukowanym przez IBM twardym dysku, który ma średnicę monety

20-groszowej, stwierdzając, że dzięki nowoczesnym technologiom przemysłowym procesory i nośniki danych stają się mniejsze i wydajniejsze. "Możliwości są nieograniczone", mówi. "Można na przykład wbudować w kartonik z mlekiem nadajnik, który wysyłałby do chodniczka przed drzwiami sygnał, który to następnie byłby przekazywany do mikroukładu w naszym bucie. Gdy zatrzymujemy się przy sklepie na naszej ulicy, nasz but przesyła informację dalej, do chodniczka przed sklepem, na którym zapala się neon przypominający, że kończy nam się mleko. Wszystko to jest już dzisiaj technicznie możliwe." Kluczem do tych technologii jest tzw. Kręgosłup (backbone), urządzenie, za pośrednictwem którego fragmenty innych urządzeń mogą się ze sobą komunikować. Telekomunikacja brytyjska

zamierza uruchomić szybkoprzesyłową sieć ADSL w ciągu pięciu kolejnych lat, a konsorcja, takie jak Bluetooth pracują już nad projektem inteligentnej sieci, która wykorzystuje do przesyłania informacji fale radiowe.

W następnym stuleciu

Autorem naprawdę katastroficznych przepowiedni jest Ian Pearson. Jako futurolog pracujący dla British Telecom ma on za zadanie przewidywać, jak będzie wyglądało nasze życie w przyszłości, a jego wizje wykraczają poza obrazki rodem z serialu Jetsonowie - latające spodki i podniebne poduszkowce. "W roku 2015 komputery zrównają się poziomem inteligencji ogólnej z człowiekiem i będą projektowały swoich następców", ogłasza ze swojego antygrawitacyjnego fotela w wywiadzie dla PCF. "W roku 2020 wiedza posiadana przez maszyny wykroczy daleko poza granice wiedzy ludzkiej". A teraz najlepsze: "w roku 2030 nasze mózgi będą już bezpośrednio połączone z komputerami."

W roku 2015 komputery zrównają się poziomem inteligencji ogólnej z człowiekiem i będą projektowały swoich następców.

Tłumaczenie: Piotr Domański

Nigdy więcej nie gub plików!

Poszukiwany, poszukiwana

Czy zdarzyło Ci się kiedyś zapomnieć, gdzie umieściłeś jakiś ważny plik? Spędziłeś wiele godzin na bezowocnych poszukiwaniach, w trakcie których ciśnienie podskoczyło Ci do wartości krytycznej? Nie wystawiaj więcej swojego serca na próbę - zobacz, co możesz w takiej sytuacji zrobić.

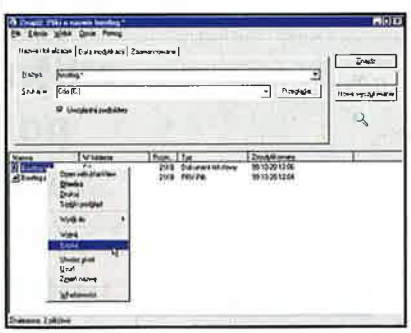
Podpowiedzi

1. *Jeżeli Twój twardy dysk podzielony jest na kilka partycji (C:, D:, E:, itd.), używaj opcji Mój komputer w polu wyboru obszaru poszukiwania. Jej wybranie spowoduje przeszukiwanie wszystkich partycji "za jednym zamachem".*
2. *Jeżeli chcesz zapamiętać kryteria poszukiwania, aby móc z nich ponownie skorzystać, użyj polecenia Zapisz wyszukiwanie w menu Plik. Na pulpicie pojawi się ikona skrótu, kliknięcie której uruchomi wyszukiwanie z zapisanymi kryteriami.*
3. *Jeżeli Znajdź... zwraca niekompletne rezultaty, upewnij się czy zaznaczyłeś opcję Uwzględnij podfoldery.*

Użytkownicy Windows dzielą się na dwa obozy: jedni skrzętnie porządkują swoje pliki, umieszczając każdy w odpowiednim folderze, drudzy ładują wszystko do jednego katalogu, licząc na to, że rozpoznają plik po jego nazwie. Obie grupy narażone są na stres, związany z zagubieniem ważnych informacji: jedni od czasu do czasu, przez pomyłkę, wklejają zbiór do niewłaściwego foldera, drudzy zapominają z czasem nazw nadanych plikom. W obu przypadkach receptą może być funkcja Znajdź pliki lub foldery, wbudowana w system Windows 95 i 98 właśnie w celu zapobieżenia tego typu sytuacjom.

Jak jej używać?

Tak jak pies gończy potrzebuje jakiegoś tropu, tak funkcja Znajdź pliki wymaga podania choćby strzępka informacji o zagubionym pliku. Może to być nazwa lub jej fragment, data utworzenia, pojęcie o rozmiarze lub



Klikanie prawym przyciskiem na folder jest dobrą metodą na znaczne zawężenie obszaru poszukiwań, a co za tym idzie, może

w przypadku zbiorów tekstowych - jakiś wycinek zawartości. Uruchomić narzędzie wyszukiwawcze można na dwa sposoby: wybierając polecenie Znajdź/Pliki lub foldery z menu Start, systemu Windows, lub korzystając z rozwijanego menu dostępnego po

Okienko z wynikami poszukiwania zachowuje się w znacznej mierze tak samo, jak Eksplorator. Możesz na przykład przeciągnąć z niego plik i skopiować w inne miejsce

kliknięciu prawym przyciskiem myszy na symbolu dowolnego dysku albo nazwie katalogu w Eksploratorze (polecenie Znajdź). Moim zdaniem drugi sposób jest znacznie wygodniejszy, ponieważ automatycznie ogranicza zakres poszukiwań do wybranego dysku lub foldera. Okno wyszukiwarki podzielone jest na trzy zakładki, służące do wprowadzania informacji o poszukiwanych plikach. Możesz określić wszystkie parametry albo tylko jeden - od szczegółowości podanych przez Ciebie danych zależy szybkość i dokładność poszukiwania. Prawdopodobnie najczęściej będziesz wykorzystywał zakładkę Nazwa i lokalizacja, na której podaje się nazwę pliku oraz obszar poszukiwań (jeden lub kilka dysków, konkretny folder, itp.). Bardzo istotna jest opcja Uwzględnij podfoldery - jeżeli jej nie zaznaczysz, wyszukiwarka ograniczy się do sprawdzenia plików, znajdujących się bezpośrednio w wybranym katalogu. Kolejna zakładka - Data modyfikacji przydaje się, gdy wiesz mniej więcej, kiedy ostatnio "grzebałeś" przy zaginionym pliku. Podajesz tutaj konkretne przedziały czasowe (np. pomiędzy 13 grudnia, a 1 stycznia) lub nieco ogólniejsze sformułowania typu "w czasie ostatnich 5 dni" lub "w czasie ostatnich 2 miesięcy". Ostatnia zakładka nosi wprawdzie tytuł Zaawansowane, jednak nie trzeba wcale być komputerowym guru, aby z niej korzystać. Za jej pomocą możesz określić typ poszukiwanego pliku (np. dokument Worda, obrazek JPEG, itp.) oraz interesujący Cię zakres rozmiarów (np. pliki nie większe niż 10KB, pliki większe niż 2MB itp.). Tutaj także dostępna jest opcja przeszukiwania plików tekstowych pod kątem zawartości określonego ciągu znaków. Na przykład, jeżeli szukasz dokumentu Worda, który zawiera informacje o procesorze Celeron, ustaw typ pliku na Dokument Microsoft Word, zaś w polu Z tekstem wpisz słowo Celeron. Po chwili powinieneś uzyskać listę plików, spełniających podane kryteria. Prawda, że proste?

A co robić, jeżeli nie znam pełnej nazwy?

Podobnie jak większość aplikacji Windows, moduł Znajdź pliki akceptuje tak zwane dzikie karty (wildcards), które pomagają wprowadzić dane o nazwie pliku w niepełnej formie. Pomimo dziwnej nazwy, używanie wildcards jest bardzo proste, są to bowiem dwa specjalne znaki, zastępujące część nazwy, której nie znasz. Te znaki to: ? (pytajnik) i * (gwiazdka). Pytajnik zastępuje jeden nieznany znak. Na przykład wyrażenie ?eta.doc zwróci pliki o nazwach meta.doc, beta.doc, teta.doc, itd., podczas gdy ??ta.doc zwróci wszystkie powyższe plus wata.doc, nuta.doc, pita.doc, itp. Gwiazdka działa podobnie jak pytajnik, ale zastępuje dowolną liczbę znaków, czyli b*.doc zwróci wszystkie pliki, których nazwa zaczyna się na literę b, jest dowolnie długa i kończy się rozszerzeniem doc. Łapiecie?

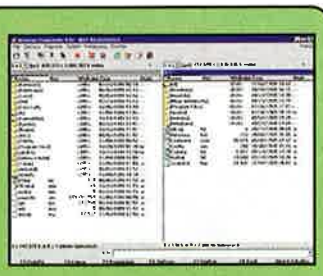
To działa zbyt wolno i zwraca zbyt wiele informacji!

Jak już wspomniałem, im więcej danych o poszukiwanym pliku wprowadzisz na zakładkach modułu Znajdź..., tym szybsza i dokładniejsza będzie odpowiedź. Warto więc potrudzić się trochę, ustalając kryteria poszukiwania. Innymi słowy: jeżeli wpiszesz tylko b*.*, prawdopodobnie na wynik poczekasz ładnych parę chwil, a zwrócona lista będzie zawierała kilkadziesiąt-kilkaset plików (i tak się w tym nie połapiesz). Dodanie informacji, że plik nie powinien mieć więcej niż 6 KB i został zapisany nie dawniej niż pięć dni temu, może bardzo ułatwić sprawę. Szczególnie istotne jest dokładne określanie kryteriów w przypadku poszukiwania fragmentów tekstu w plikach, ponieważ jest to proces bardzo długotrwały i im bardziej zredukujesz listę potencjalnych kandydatów, tym lepiej. Skorzystaj z powyższych wskazówek, a niejednokrotnie zdziwisz się jak wiele Windows potrafi znaleźć.

Tłum. Jan Jankowski

Chcesz więcej?

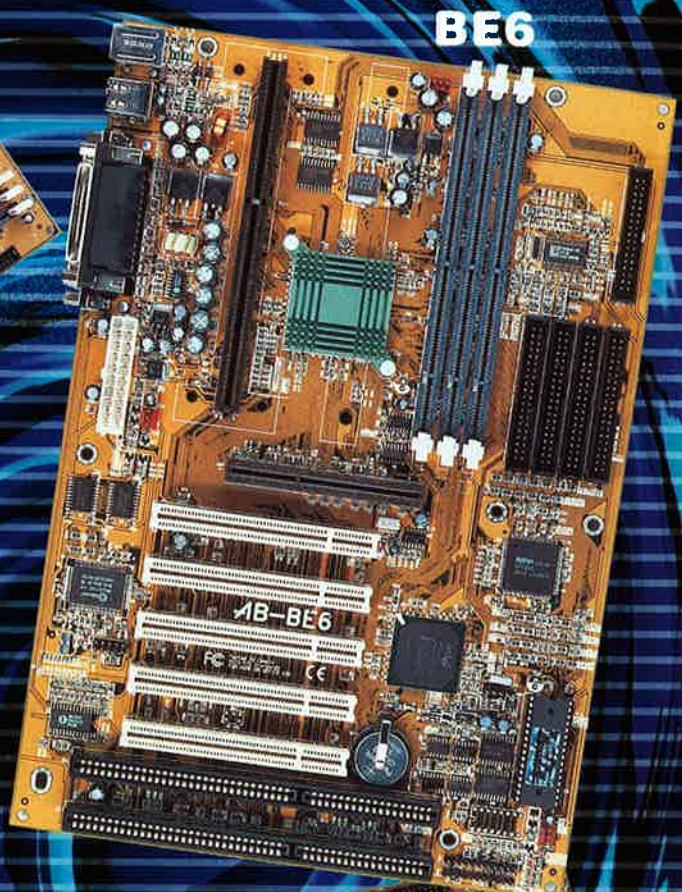
Możliwości oferowane przez moduł Znajdź... są całkiem spore, ale jeżeli Ci nie wystarczają, możesz sięgnąć po potężniejsze narzędzie. Gorąco polecam Windows Commandera, który jest moim zdaniem najlepszym menedżerem plików dla Windows (i w ogóle jednym z najlepszych programów użytkowych dla tej platformy). Wśród wielu funkcji, jakie realizuje znalazło się także rozszerzone poszukiwanie plików, dostępne po wciśnięciu kombinacji klawiszy ALT i F7 lub prawego klawisza myszy nad oznaczeniem dysku/katalogu. W stosunku do systemowej wyszukiwarki, moduł Windows Commandera potrafi dodatkowo przeszukiwać archiwa (ZIP, RAR, ARJ, LHA, UC2, ACE), ma znacznie szerszy wybór opcji wyszukiwania tekstu, znajduje zdublowane pliki i w jeszcze kilku punktach przewyższa rozwiązanie wbudowane w Windows. Program jest dostępny w ramach licencji shareware i można go ściągnąć np. z serwera TUCOWS (http://tucows.icm.edu.pl/).



ABIT

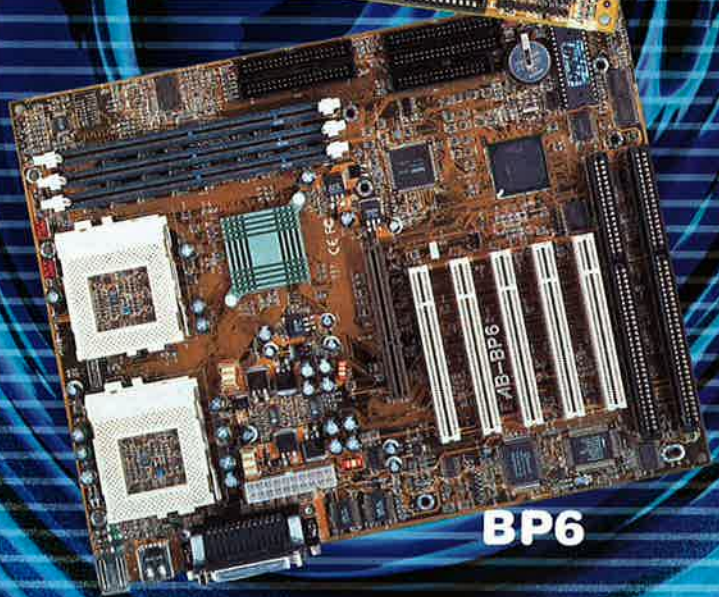
Nasz nowy przebój...

BH6



BE6

ZM6



BP6

Designed for Microsoft® Windows®98

IT'S VERY WELL MADE IN TAIWAN

ZDNet

COMPUTER GAMING WORLD

ZDNet

PC SHOPPING

CHIP

..z nami zawsze wygrywasz

rawdź nasz produkt:

ww.sysopt.com
ww.agnhardware.com
ww.explosive3d.com
ww.fps3d.com
ww.sharkyextreme.com
www.sg-gaming.com
www.eurotrademag.com
www.firingsquad.com
www.hardocp.com
www.hardwarecentral.com
www.kbenck.com

BIOS Sp. z o.o.

02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
Tel.: (022) 668 42 60, 867 51 85, 867 51 38
Fax: (022) 662 10 77

Powiększyć za darmo RAM

Optymalizacja pamięci operacyjnej

Jeśli istnieje jakakolwiek rzecz, której nigdy nie masz dosyć, z pewnością jest to seks. Czekaj, chwila, to niezupełnie tak. Tak naprawdę chodzi tu o RAM. A może nie? Tak - rzeczywiście nigdy nie masz dość RAMu.

32Mb na 144-pinowym SODIMM, 4MX64 EDO 60ns. Słodkości.

W lutym 1980 roku pokazał się na rynku pierwszy popularny komputer do zastosowań domowych w Wielkiej Brytanii. Wielki hit. Reklamowany w niedzielnych wydaniach gazet. We wszelkiego rodzaju pismach pojawiły się entuzjastyczne recenzje. Oczywiście mówimy tu o Sinclair ZX80. Jakimi zaletami cechował się ten przełomowy system? Otóż posiadał cały 1Kb pamięci RAM. Co jeszcze bardziej zaskakujące, kod programu systemu operacyjnego, edytora i interpretera poleceń BASIC (aby można było uruchomić programy powstałe w BASIC-u) zajmowały 4Kb. Całe 4 096 bajtów. Typowy dzisiejszy pecet wyposażony jest w 128Mb RAM, ponad 130.000 razy więcej niż staruszek Sinclair ZX80. Oczywiście, że to lepszy system, ale czy AŻ TAK lepszy? Jeśli nie; to o co tutaj chodzi? Dlaczego potrzebujemy całego tego RAM-u, do czego on, tak na marginesie, służy?

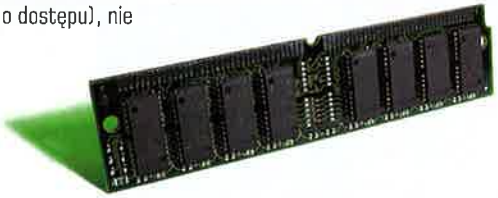
Typowy dzisiejszy pecet wyposażony jest w 128Mb RAM-u, 130.000 razy więcej niż Sinclair ZX80

Z powrotem do podstaw

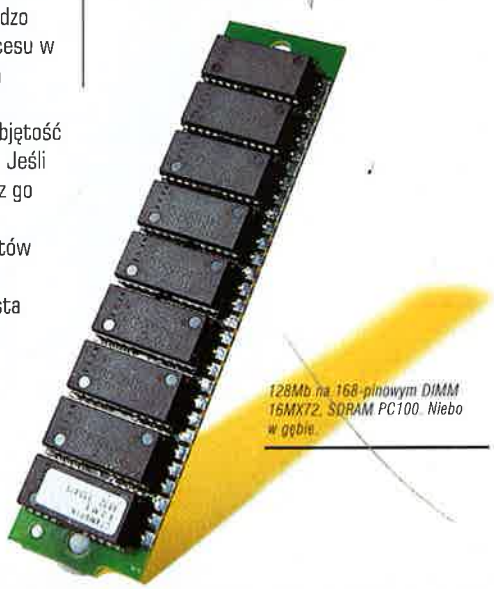
Nikt nie zakwestionuje faktu, że żargon komputerowy denerwuje ludzi. Nawet jeśli wiemy, że RAM to skrót od Random Access Memory (pamięć swobodnego dostępu), nie pomaga to zbyt wiele. Mieć swobodny dostęp do pamięci? A po co? Aby to wyjaśnić, cofnijmy się nieco w czasie. Pierwsze komputery zwykle przechowywały informacje na taśmach. Szpulka z taśmą jest urządzeniem sekwencyjnym, ponieważ aby dotrzeć do jednego fragmentu danych, najpierw trzeba odczytać wszystkie poprzednie. Dzięki układowi RAM można docierać do danych w dowolnej kolejności, nawet losowo, bez nużących zastojów. A więc teraz już wiesz, o co chodzi. Jasne, RAM służy nie tylko do przechowywania danych. Każdy program i system operacyjny, zanim zostaną uruchomione, muszą najpierw zostać załadowane do RAMu. Opłaca się to, ponieważ twój system może dotrzeć do informacji przetrzymywanych w RAM bardzo szybko. Jednak mamy tu jeden problem. Pamięć RAM jest określana jako ulotna, ponieważ wraz z odcięciem zasilania do komputera traci się całą jej zawartość. Spytaj kogoś, kto kiedykolwiek przypadkowo wyłączył komputer w chwili, gdy właśnie na nim pracował. Otrzymasz odpowiedź, że to coś naprawdę wnerwiającego.

Zahamowanie ewolucji

Sinclair ZX80 mógł posiadać 1Kb RAM-u, ale maszyny bardziej komercyjne w tamtym czasie miały trochę większe możliwości. Pecet IBM wypuszczony we wczesnych latach 80-tych oferował do 256Kb RAM-u. Teraz to się wydaje marne, ale dlatego, że przyzwyczailiśmy się do aplikacji pożerających pamięć. Nie zawsze tak było. Na przykład VisiCalc był pierwszym programem z serii arkuszy kalkulacyjnych. Jego wpływ na rozwój tej dziedziny przemysłu software'owego trudno przecenić. Z drugiej strony bardzo pomógł on IBM-owi w osiągnięciu sukcesu w dziedzinie komputerów domowych. Ten rewolucyjny program zawierał się w pojedynczym pliku typu EXE, którego objętość była mniejsza niż 28Kb. Zdumiewające. Jeśli chciałbyś przyjrzeć się VisiCalc, możesz go ściągnąć z www.bricklin.com/history/vcexecutable.htm. Gdy rynek dla pecetów zaczął rosnąć, podobnie zaczęło być z RAMem, choć tak naprawdę rzeczywista wydajność RAM - nie wzrosła aż tak bardzo. Nawet 5 czy 6 lat po ukazaniu się pierwszego komputera osobistego, typowy system wciąż mógł mieć tylko 640Kb - niezbyt szokujący skok, biorąc pod uwagę rozwój, do którego jesteśmy przyzwyczajeni dziś. Głównym powodem zahamowania tej "ewolucji" była "słynna" granica 640Kb. Pierwsze pecety mogły odwoływać się tylko do 1Mb RAM i poważna część z tego szła na system. Użytkownikom pozostawało 640Kb - producenci zarówno software'u, jak i hardware'u uważali, że wielkość ta będzie całkowicie wystarczalna nawet dla najbardziej wybrednych (proszę nie śmiać się za plecami). Po jakimś jednak czasie programiści znaleźli sposób, aby przekroczyć to ograniczenie. Pojawiły się programy zwane DOS extenders, które zaczęły umożliwiać dostęp do większej ilości RAM-u, jeśli ktoś dysponował tylko procesorami 80286 lub 80386. Zatem wspaniale! Tak, ale tylko w teorii, bowiem w praktyce zaczęły wyłazić różnego rodzaju problemy. Istniało wiele różnych DOS extenderów, co mogło wywoływać konflikty. Nie było gwarancji, że dany extender będzie pracował na danym systemie, a nawet jeśli już tak się stało, nie znaczyło, że będzie działał w przypadku każdej aplikacji. Powstała sytuacja patowa. Wielkie aplikacje komercyjne poszukiwały sposobu na złamanie bariery 640Kb, podczas gdy wszyscy inni skoncentrowali się na tworzeniu jak najbardziej "upakowanego" kodu programu lub znalezieniu jakiegoś innego rozwiązania. I wtedy, w maju 1990 roku pojawił się Windows 3.0. I wszystko się zmieniło.



16Mb na 72-pinowym SIMM 4MX32, EDO 60ns. Ekstra.



128Mb na 168-pinowym DIMM 16MX72, SDRAM PC100. Niebo w gębie.

Otwarcie śluzy

Tak bardzo przyzwyczailiśmy się do standardów wprowadzonych przez Windows, że trudno sobie nam wyobrazić, jak wyglądałoby życie bez tego systemu - konieczność sprawdzenia każdej zainstalowanej aplikacji z nadzieją, że obsługuje naszą drukarkę; uczenie się różnych interfejsów programów, różnych menu, systemów pomocy... Jednak najważniejsze zostało przeprowadzone poza zasięgiem wzroku użytkownika: Windows dostarczył standardowej metody odwoływania się do dodatkowej ilości RAM - koniec z limitem 640Kb. Jeśli ktoś potrzebował więcej RAM-u, po prostu mógł dodawać kolejne jego układy, aż do wyczerpania limitu samego peceta. Co ważniejsze - Windows skorzystał z cechy procesorów typu 80386 i umożliwił używanie pamięci wirtualnej. Pomysł był szatański. Używasz aplikacji, która potrzebuje więcej RAM niż masz obecnie w komputerze? Żaden problem. Widnows w takim przypadku daje programom dostęp do fragmentu twardego dysku, który mogą one wykorzystać jak pamięć RAM. Oczywiście, że jest to gorsze rozwiązanie niż postaranie się o większą ilość pamięci operacyjnej - twardy dysk jest wielokrotnie wolniejszy, ale jest to bardzo użyteczna funkcja. Z pewnością to właśnie decyduje, że wciąż z niej korzystamy. Wiele firm zaczęło tworzyć programy pod Windows. Wolni od ograniczeń RAM DOS-owego mogli teraz rozwinąć skrzydła wyobraźni i wyposażyć swoje dzieła we wszystko, czego pragnęli. A że oznacza to, że dana aplikacja będzie potrzebowała 2Mb RAM lub więcej? No i co z tego? Użytkownicy komercyjni z pewnością będą mieli odpowiednio wyposażone maszyny, a pozostali będą musieli zakupić więcej pamięci. Oto początki sposobu myślenia, który obowiązuje do dziś. Aplikacje przestały pracować w ramach aktualnych ograniczeń narzuconych przez hardware, przeciwnie - odtąd hardware musiał dostosowywać się do software'u, który wyznacza drogi postępu. Pakiety programów zaczęły być wyposażane w caraz wymyślniejsze opcje, aby tylko pokonać konkurencję. A to wymagało więcej RAM-u. Użytkownicy mogli dokonać modernizacji, aby uruchomić aplikację, której potrzebowali. To z kolei zachęcało twórców oprogramowania do dalszych usprawnień. Bardzo mocno się im dzisiaj za to dostaje, ale może te oskarżenia nie są do końca fair...

Leniwe programowanie?

Na usprawiedliwienie programistów istnieje kilka powodów, dlaczego dzisiaj potrzebujemy tak dużo RAM-u, znacznie więcej niż kilka lat temu. Tworzenie programu to jedna z głównych przyczyn. Pod DOS wiele programów było pisanych w języku assemblerowym - były to instrukcje, które procesor rozumiał bezpośrednio, dzięki czemu aplikacje te były szybsze i mniejsze. Język ten jest jednak trudny do nauki i wykorzystania, i mało praktyczny w przypadku programowania na większą skalę pod Windows. W rezultacie programiści przenieśli się na języki wyższego rzędu, takie jak C, upraszczając programowanie w Windows. Ale zostało to okupione koniecznością tworzenia większych, bardziej "żarłocznych" aplikacji. Same aplikacje również wykonały wielki krok naprzód, przede wszystkim na żądanie użytkownika. Dobrym przykładem jest Internet. Pierwotne przeznaczenie HTML-a, języka Sieci, to tekst i linki. Nawet grafika była opcjonalna. Spójrzmy, jak wyglądają strony sieciowe teraz: tekst, grafika, animacje, wideoklipy, dźwięki, applety Javy, formularze, i tak dalej. Czy coś dziwnego zatem w fakcie, że przeglądarki internetowe są dziś o wiele większe niż wtedy, gdy je wymyślono? Oczywiście - lenistwo również odgrywa tu swoją rolę. Kiedy standardem jest 128Mb RAM-u, nie trzeba się zbytnio wysilać i tworzyć jak najmniejsze programy. Ale tak naprawdę, to my sprawiliśmy, że wszystko wygląda tak, jak wygląda. Aplikacje sprzedają się, ponieważ posiadają wszystkie nowinki, których potrzebujemy, a nie dlatego, że są małe. Dopóki to się nie zmieni, będziemy skazani na ciągłe, regularne dodawanie nowego RAMu do swoich komputerów.

Jak daleko zajdziemy?

Tak naprawdę są ograniczenia decydujące o tym, ile RAM-u możemy posiadać, ale są one jeszcze zbyt odległe, aby niepokoić zwykłych użytkowników. Na przykład Windows 98 posiada limit pamięci, której może użyć. Ale z tego powodu, że chodzi tu o 4Gb RAM-u, trudno byłoby się zamartwiać na zapas, a jeśli dla kogoś jest to problem, niech zdecyduje się na Windows 2000 - jego ograniczenie to 64Gb. Mówiąc jednak poważnie, obecna technologia RAM posiada swoje własne granice. Trudno jest bowiem zmniejszać w nieskończoność układy, gdy już teraz składają się one z milionów komponentów. W rezultacie technologie prawdopodobnie zwrócą się w inną stronę. Ostatni twór Intela - Rambus, który powinien rewolucyjnie poprawić wydajność, dzięki możliwości szybszego przenoszenia danych z i do procesora. Kłopoty z uzyskaniem atrakcyjnej ceny (właściwej dla zadania, które się przed nim stawia) sprawiły, że jego sukces nie jest oczywisty, ale zdaje się, że obecnie zaczyna się coś dziać w tej materii. Koreański gigant elektroniczny, Samsung, zaczął masową produkcję układu Rambus i spodziewa się zarobić w roku 2000 2 miliardy dolarów z jego sprzedaży. Jakakolwiek technologia by nie zwyciężyła jednak, spodziewaj się, że za jakieś 5 lat będziesz używał sprzętu z 4Gb RAM-u. Choć oczywiście nie będzie to jeszcze koniec. Na początku tego roku Hitachi ogłosiło całkowicie nową technologię zwaną PLEDM (Phase-State Low Electron Drive Memory). Wydaje się, że będzie ona szybsza niż aktualny standard RAM, jednocześnie wymagając o wiele mniej energii i posiadając zdolność przechowywania większej ilości danych (cały film na pojedynczym chipie?). Co jeszcze ważniejsze - będzie ona zdolna trzymać informacje nawet przy wyłączonym zasilaniu, co sprawi prawdopodobnie, że będziemy pracowali na dyskach twardych "chodzących" szybciej niż dzisiejsza pamięć RAM. Brzmi to bardzo, bardzo atrakcyjnie, ale nie wstrzymujcie oddechu w oczekiwaniu, aż nowy standard zapanuje. Teorie, które leżą u jej podstaw wydają się prawdziwe, jednak Hitachi wciąż musi zbudować działający układ, a rozpoczęcie całkowicie komercyjnej produkcji nie jest spodziewane szybciej niż w połowie przyszłej dekady. Mimo to może opóźnienie nie jest tu aż tak złe. Gibabajty RAM-u - to nęci, ale z pewnością dużo jeszcze czasu pochłoną dywagacje na temat tego, do czego można by je wykorzystać.

Pamięciowy żargon

Cache (pamięć podręczna) - Większość nowoczesnych pecetów wyposażona jest w mały obszar bardzo szybkiej pamięci RAM, służącej do przechowywania najczęściej wykonywanych instrukcji oraz danych. Procesor sprawdza cache najpierw i tylko, jeśli nie ma w nim danych, których żąda, ładuje je z normalnego, wolnego RAMu. To tak jak z cachem na dysku w twojej przeglądarce internetowej - posiadanie go, znacznie przyspiesza operacje w Sieci.

DIMM - Nazwa od skrótu Dual In-line Memory Module. To samo, co SIMM, z tym, że w tym przypadku układy RAM umieszczone są w dwóch logicznych rzędach.

DRAM - Najbardziej podstawowa technologia RAM (Dynamic RAM). W nazwie występuje słowo "dynamiczna", ponieważ aby zachowywać informacje, musi być odświeżana wielokrotnie w ciągu sekundy. DRAM wykorzystuje te same obwody, aby czytać i zapisywać dane, co może opóźniać wykonywanie pracy przez cały komputer.

ECC - Error Correction and Control (sprawdzanie i poprawianie błędów) to cecha niektórych układów RAM, która umożliwia procesorowi wykrycie i naprawienie błędów w pamięci (na przykład pojedynczy bit, który jest przechowywany jako 1, kiedy powinien być 0).

EDO RAM - Extended Data Output RAM. To poprawiona wersja DRAM. Dzięki niej uzyskujemy większą wydajność, ponieważ EDO RAM ma możliwość dostępu do danego bloku danych, jednocześnie wysyłając inny blok do procesora.

Parzystość (parity) - Jest to stary system wykrywania błędów w pamięci. Obecnie już mniej popularny, ponieważ nie wykrywa wszystkich błędów, a ponadto nie umie ich likwidować. Z tego względu ECC staje się dominującym standardem.

Odświeżanie (refresh) - Układy DRAM używają do przechowywania danych miliony drobnych kondensatorów. Kondensator może przechowywać ładunek elektryczny - co oznacza 1 lub być go pozbawionym - 0. Ładunek w kondensatorze jednak szybko niknie, dlatego układ DRAM musi odświeżać go kilkaset razy w ciągu sekundy.

SDRAM - Synchronous DRAM. Jest on przeznaczony do synchronizacji z żądaniem danych z procesora, co sprawia, że SDRAM jest szybszy od DRAM i EDO RAM.

SIMM - SIMM (Single In-line MemoryModule) - jest płytką, na której jednorzędowo umieszczone są układy pamięci. Jest ona zwykle włożona do płyty głównej komputera. Starsze SIMM-y posiadają 30 igieł, nowsze - 72; przed dokonaniem upgrade'u musisz sprawdzić, jakie są w twoim komputerze.

SRAM - Static RAM - Jest on zbliżony do DRAM. Różni się od niego tym, że nie musi być odświeżany. Dzięki temu jest szybszy, ale układy SRAM są większe i droższe. Z tego powodu SRAM jest zwykle wykorzystywany w pamięci cache.

4Mb w 30-pinowym SIMM, 4MX9 FPM 60ns. Mniam.

Tłum. Mariusz Turowski

Wyciśnij więcej ze swojej pamięci

Rozważania sklerotyka o RAMie

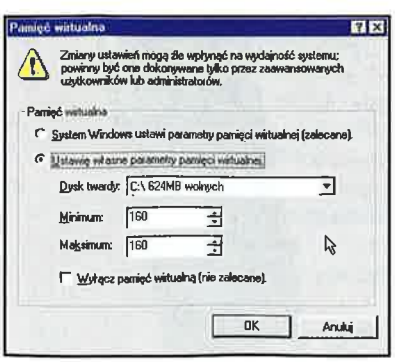
Trąbimy o tym bez przerwy, ale im więcej pamięci posiadają wasze maszyny, tym lepiej ona działa. Niedobór pamięci nie tylko utrudnia pracę, ale może też powodować problemy, gdyż spędzacie więcej czasu przed waszymi komputerami. Ujrzycie ekrany zapełnione postaniami o "błędzie strony", których możecie się pozbyć jedynie restartując peceta, będąc jednocześnie pewnymi, że za chwilę znowu się pojawią. Błędy te są powodowane brakiem pamięci (fizycznej lub cache) i są bezpośrednio związane z dziwacznym sposobem zarządzania pamięcią przez Windows.

Jako że ceny pamięci wzrosły, z pewnością na rynku pojawiła się potrzeba na porady na temat tego, jak wykorzystać maksymalnie to, co już się posiada.

W przeszłości zawsze okazywało się, że najlepszy upgrade, zarówno jeśli chodzi o cenę, jak i wydajność, związany jest z powiększeniem pamięci. Jednak ponieważ ceny RAMu niedawno gwałtownie wzrosły, nie jest to już taka ekonomicznie najtrafniejsza operacja. Pamiętając o tym, podajemy wam sposoby na to, jak zmaksymalizować działanie pamięci, którą już posiadacie. Z pewnością dzięki temu wasz system będzie "chodził" bardziej płynnie. Na pewno też unikniecie tych koszmarnych informacji o błędach.

Zoptymalizuj plik wymiany

Windows jest już domyślnie ustawiony tak, aby zarządzać twoim plikiem wymiany, ale nie rób sobie złudzeń, że to najszybszy czy najlepszy sposób. Metoda, którą posługuje się tu Windows, polega na możliwości zwiększania się lub zmniejszania wielkości pliku wymiany w trakcie jego używania. Prowadzi to do fragmentacji (i dlatego wolniejszej pracy) twardego dysku. Rozwiązanie jest proste: musisz zdefiniować samodzielnie ustawienia pliku wymiany. Aby osiągnąć najlepsze rezultaty, zmuś Windows do przyjęcia określonego, stałego jego rozmiaru. By dokonać optymalizacji pliku wymiany, naciśnij prawym przyciskiem myszki Mój komputer i wybierz Właściwości. Wybierz opcję Wydajność, kliknij na Pamięć wirtualną i wybierz Pozwól mi określić własne parametry pamięci wirtualnej. Teraz możesz ustawić największy i najmniejszy rozmiar pliku wymiany - zalecamy, by były to takie same liczby; niech to będzie rozmiar około dwóch i pół razy większy od twojej pamięci RAM (a więc, na przykład, gdy masz w systemie 64Mb RAMu, wybierz rozmiar pliku wymiany 160Mb). Dzięki temu ekranowi możesz też zdefiniować położenie tego pliku. Jeśli więc na przykład twój dysk C nie jest najszybszy w systemie, możesz zdecydować się na inny. Kiedy już przeprowadzisz wszystkie zmiany, kliknij OK i nie przejmuj się ostrzeżeniem Windowsa, iż "Ustalono, że system nie będzie zarządzał automatycznie pamięcią wirtualną. Ponowne uruchomienie tego komputera może być niemożliwe lub jego wydajność nie będzie optymalna". Teraz uruchom ponownie komputer, aby uaktywnić wszystkie dokonane zmiany.



Nie pozwól, aby Windows terroryzował twoją pamięć za pomocą swoich pożałowania godnych ustawień Pamięci wirtualnej - zamiast tego skorzystaj z naszych podpowiedzi.

Defragmentacja pliku wymiany

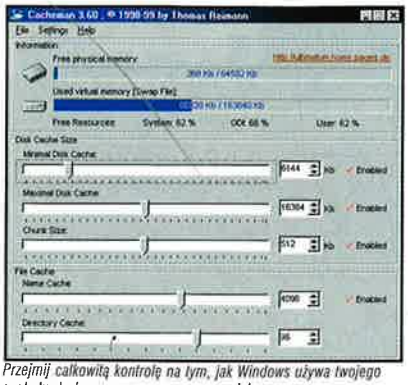
Optymalizacja pliku wymiany to jedna sprawa, ale dopóki go nie zdefragmentujesz, niewiele dzięki temu osiągniesz. Niestety jednak, operacja ta jest o wiele trudniejsza niż może ci się wydawać - Windows przecież cały czas używa pliku wymiany. Narzędzie do defragmentacji dysku zawsze będzie go ignorowało. Ale jeśli masz dwa twarde dyski lub więcej niż jedną partycję na jednym "twardzielu", istnieje sposób obejścia tej przeszkody i sprawienia, że plik wymiany zostanie zdefragmentowany. Załóżmy, że chcesz przechowywać ten plik na dysku C. Kliknij prawym przyciskiem myszki na Mój komputer i wybierz Właściwości. Przełącz się na Wydajność i kliknj Pamięć wirtualna. Kliknij Dysk twardy i wybierz D. Naciśnij OK. Zrestartuj komputer. Teraz dokonaj defragmentacji dysku C za pomocą Defragmentatora dysków (dotrzesz do niego z menu startowego: Programy, Akcesoria, Narzędzia systemowe). Kiedy defragmentacja zostanie zakończona, znowu otwórz okienko dialogowe Pamięć wirtualna, gdzie wybierz C z opcji Dysk twardy, kliknij OK i uruchom ponownie komputer, aby skorzystać z już zdefragmentowanego pliku wymiany!

Uwolnij pamięć fizyczną (1)

Jeśli chodzi o używanie pamięci, Windows nie jest najbardziej inteligentnym systemem operacyjnym w okolicy. Gdy programy ładują się do pamięci, Windows rezerwuje dla nich przestrzeń. Kiedy już cały RAM jest wyczerpany, Widnows zaczyna używać pamięci wirtualnej, zamiast przetrzepać cache dyskowe i zacząć od nowa, co nadwerężą twój system. Z upływem czasu zauważysz, że żaden z programów nie używa już pamięci fizycznej i zaczynają się pojawiać te groźne błędy o stronach. Oczywistym rozwiązaniem jest zrestartowanie komputera, aby opróżnić pamięć fizyczną, ale to zabiera dużo czasu. Zamiast tego możesz posłużyć się niesamowicie wszechstronnym TweakAll. Przełącz się na pasek Free Memory, a będziesz w stanie uwolnić do 75 procent pamięci fizycznej za pomocą pojedynczego kliknięcia myszką. Możesz nawet dokonać tego bezpośrednio z pulpitu systemowego, za pomocą kliknięcia prawym przyciskiem myszki na ikonie TweakAll, po wybraniu odpowiedniej opcji.

Uwolnij pamięć fizyczną (2)

Kolejny sposób kontrolowania tego, jak Windows używa cahe'u dyskowego poleca nam Cacheman. Program ten umożliwia nam zoptymalizowanie ustawienia cache'u dyskowego i określenie limitu rozmiaru wirtualnego cache'u, co zapobiega częstemu przerzucaniu danych na dysk, dzięki czemu uzyskujemy poprawione działanie systemu.



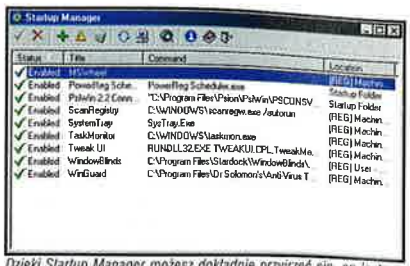
Przejmij całkowitą kontrolę na tym, jak Windows używa twojego cache'u dyskowego, za pomocą wspaniałego programu Cacheman.

Trzeba pamiętać o tym, że Cacheman nie dokonuje żadnych zmian w pliku wymiany - zamiast tego daje ci możliwość zoptymalizowania sposobu, w jaki Windows używa RAMu. Aby dokonać tego ręcznie, musiałbyś dokonać edycji pliku System.ini, ale Cacheman wyposażony jest w graficzny interfejs z predefiniowanymi ustawieniami, co sprawia, że wszystko jest o wiele prostsze. Po prostu musisz raz uruchomić Cacheman, wybrać metodę optymalizacji i zrestartować system po zachowaniu zmian. Niektórzy użytkownicy odnotowali do 25 procent lepsze działanie systemu po wykorzystaniu propozycji Cachemana. Zatem naprawdę warto się z nim zapoznać.

Zabierz pamięć CD-ROM-owi

Jeśli nie używasz zbyt często CD, lub gdy masz bardzo szybki jego model, możesz zażądać więcej pamięci, ustawiając cache CD-ROM-u na mniejszy poziom. Kliknij prawym przyciskiem myszki na Mój komputer i wybierz właściwości. Przełącz się na pasek Wydajność i kliknij System plików. Kliknij na pasek CD-ROM i ustaw Dodatkowy rozmiar pamięci podręcznej na Mały.

Przyjrzyj się uważnie momentowi startu



Dzięki Startup Manager możesz dokładnie przyjrzeć się, co jest ładowane na starcie do Windows.

Jeśli brak pamięci stanowi problem, powinieneś przyjrzeć się dokładniej temu, jak Windows ładuje się. W miarę jak twój Windows będzie dojrzewał, zostaniesz zaskoczony, jak wiele śmieci zostaje wrzucanych do folderu startowego. Programy te są ładowane do pamięci przy uruchamianiu systemu, marnując cenne zasoby, których można by użyć w inny sposób. Więcej - przeważnie nie są one godne tego, aby posiadać je w pierwszej kolejności. Niestety, dostanie się do tego śmietnika nie jest łatwe, ponieważ programy z foldera startowego mogą się ukrywać jeszcze gdzie indziej w twoim systemie, na przykład w Rejestrze. Zamiast urządzać ręczne polowanie na te aplikacje, zainstaluj Startup Manager. Da ci to nie tylko wiarygodną listę programów, które zostają uruchamiane podczas startu systemu, ale umożliwi ci też usunięcie lub wyłączenie ich. Najpierw proponujemy zastosować opcję wyłączenia, na wypadek, gdyby okazało się, że są one strasznie potrzebnym softwarem, bez którego nie możesz się obejść.

Tłum. Mariusz Turowski

Optymalizacja pamięci

Cacheman 3.70
www.outertech.com
Spójrz do akapitu "Uwolnij pamięć fizyczną (2)". Cacheman jest teraz freewarem.

Startup Manager
www.delphifreestuff.com
Uwolnij pamięć, usuwając niechciane programy z folderu startowego, za pomocą tej freeware'owego perełki.

TweakAll 1.2
www.abtons-shed.com
Całkowite narzędzie do poszukiwania wolnej pamięci. Posiada nawet opcję uwalniania pamięci fizycznej za pomocą jednego kliknięcia myszką. Zainstaluj! (I nie martw się tym, że twój skaner antywirusowy zakrzyczy, że to wirus - myli się!).

TweakBIOS 1.53
www.miro.pair.com/tweakbios/
Dokonaj przeglądu BIOSu z bezpiecznego poziomu Windows - doskonały na te wszystkie zmiany w pamięci, które wymieniono z prawej strony. Ta wersja freeware'owa nie umożliwia ci zachowania twojej konfiguracji, ale jeśli ją zarejestrujesz, otrzymasz specjalną wersję.

WinRAMTurbo
scselp.com/winramturbo/
Freeware'owe narzędzie do optymalizowania pamięci, dzięki automatycznemu uwalnianiu pamięci fizycznej w określonym miejscu. Niezbyt drogie wersje Lite i Pro są również dostępne; posiadają one dodatkowe funkcje - spójrz na stronę w Internecie, aby dowiedzieć się o szczegółach.

Jak wyczyścić komputer?

Komputerowe Stajnie Augiasza

Przejmij całkowitą kontrolę nad swoim pecetem, dzięki naszemu plecakowi pełnemu rozmaitości, przyjaznych uwag i poręcznych wskazówek. Pamiętasz ten moment, kiedy po raz pierwszy wypakowałeś swojego nowego peceta, jaki był czysty i jak przyjemnie pachniał? Luis Villazon radzi, jak wyszykować swoje stare pudło, aby znowu zapanowała ta miła, świąteczna atmosfera.

Przyzwoity pecet kosztuje mniej więcej tyle, ile przechodzony samochód. Mimo to, ilu ludzi poświęca swoje sobotnie popołudnia na szorowanie i szczotkowanie swojego ukochanego komputera? Oczywiście, większość maszyn nie staje się nawet w przybliżeniu tak zapaćkana, jak przeciętna gablota, ale poświęcając tyle czasu, ile zabierze przeczytanie tego tekstu, możesz usunąć sześciomiesięczny zapas brudu z twoich paluchów i ciasteczkowych okruchów, które przylgnęły tu i tam do kompa i sprawić, żeby znów stał się "miły w dotyku" i mniej narażony na to, co może się przez jego zaniedbanie stać.

Polowanie na kurz

Z wszystkich rodzajów brudu, kurz jest tym, który najbardziej może zaszkodzić funkcjonowaniu komputera. Wiatraczek na systemie zasilania bez przerwy go wsysa, powodując jego osadzanie się na wszystkich poziomych powierzchniach w maszynie. Przez tego szkodnika z czasem maleje zdolność płyty głównej do "pozbywania się" nadmiaru ciepła. Przez niego, dlatego, że kurz powoduje niewielkie korozje, powstają też uszkodzenia w komunikowaniu się poszczególnych układów w komputerze. Aby się jednak pozbyć tego drania, niech ci nigdy nie przyjdzie do głowy zaangażowanie zwykłego domowego odkurzacza - jego nylonowa dysza jest wystarczająco elektrostatyczna, żeby całkowicie załatwić wszystkie chipy w systemie. Możesz posłużyć się małym pędzelkiem, ale znowu - nie może on być wykonany z materiałów sztucznych, tylko z włosia. Monitory również kurzą się, mimo że nie posiadają wiatraczków. Wewnątrz jest wysokie napięcie, zatem odradzam usuwanie obudowy - w tym wypadku zdecydowanie lepiej dbać zawczasu niż naprawiać. Kiedy nie używasz

monitora, najlepiej zakrywaj go jakimś pokrowcem lub inną osłoną. Kiedy jednak włączasz go, otwory wentylacyjne muszą być odsłonięte.

Uważaj, co wkładasz

Soczewki lasera w twoim napędzie CD-ROM i DVD muszą być czyszczone za pomocą specjalnego zestawu do czyszczenia CD, który możesz nabyć w każdym sklepie muzycznym. Czyszczarkę do głowic w napędzie na dyskietki możesz wykonać samemu. Weź jakąś starą dyskietkę i otwórz ją śrubokrętem. Usuń ze środka dysk magnetyczny oraz podszycie z materiału po obu stronach obudowy. Wytnij z włochatego materiału dwa kawałki w kształcie pierścienia i przytwierdź je klejem do dysku (z dwóch stron). Nasącz materiał jakimś środkiem czyszczącym (zerknij na ramkę), włóż dysk do obudowy i zamknij ją. Zanim środek czyszczący wyparuje, włóż dyskietkę do napędu i spróbuj kilka razy ją odczytać.

Jeśli twoja klawiatura ucierpiała z powodu jakiegoś większego zabrudzenia - na przykład rozlania całej filiżanki kawy - natychmiast wyłącz komputer, nawet jeśli okazuje się, że działa mimo tego zdarzenia. Odłącz klawiaturę i odwróć ją do góry nogami, następnie włóż ją pod jakąś suszarkę. Poczekaj przynajmniej dwa dni. Potem, jeśli rozlałeś coś innego niż zwykłą wodę, odkręć śrubki na górze i zdejmij osłonę, aby oczyścić osad za pomocą waty i środka czyszczącego. Powodzenia!

Czego potrzebujesz?

Waty, wacików, bibułki, kawałka materiału, puszki ze sprężonym powietrzem i jakiegoś środka czyszczącego. Uwaga! Bądź ostrożny podczas wszystkich operacji przeprowadzanych wewnątrz komputera. Jeśli nie jesteś pewny, co robisz, nie rób tego. Nasza redakcja nie ponosi odpowiedzialności za twoje działania.

Szybkie mycie i szorowanie

1 *Wyłącz komputer. Nie odłączaj go od zasilania, aby został uziemiony i zdejmij obudowę. Za pomocą sprężonego powietrza - używając jednej z tych pompek do pompowania balonów lub nawet korzystając ze staromodnej siły własnych płuc - usuń cały kurz z płyty głównej i kart rozszerzających.*

2 *Odwróć myszkę do góry nogami (brzuchem?) i obróć krążek-zamknięcie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aby wyciągnąć kulkę. Za pomocą małego śrubokrętu delikatnie zdrap pierścienie czarnego brudu, które oblegają każdy z trzech wałków w środku.*

3 *Za pomocą kawałka chusteczki higienicznej lub waty nasączonej odpowiednim środkiem czyszczącym, wyczyść nalot na klawiszach. Możesz obrócić klawiaturę do góry nogami i wdmuchnąć sprężone powietrze do otworów pomiędzy klawiszami, można także wyważyć każdy klawisz i wyczyścić go pod spodem.*

4 *Wyczyść ramę monitora i szkło za pomocą materiału i środka czyszczącego. Jeśli szkło w twoim monitorze ma specjalne pokrycie zapobiegające odblaskom, zanim użyjesz środka czyszczącego, zajrzyj do instrukcji, ponieważ niektóre chemikalia mogą je usunąć.*

Zrób to sam i wyczyść swój komputer

Aby zdobyć odpowiedni środek, przy pomocy którego oczyścisz swoją maszynę, nie musisz nadwyrężać swojego budżetu. Prawdopodobnie w twoim domu znajduje się już wiele rzeczy, które pomogą ci w komputerowych porządkach. Najbardziej przydatny element każdego komputerowego zestawu czyszczącego, który możesz kupić, to mała buteleczka środka czyszczącego, ale możesz wykonać doskonały jego substytut z tego, co wala się po twoim mieszkaniu. Najlepszy przy tego rodzaju zastosowaniach, które nas tu interesują, jest alkohol izopropylowy - brzmi to egzotycznie, ale tak naprawdę chodzi tu o główny składnik każdej wody po goleniu czy wody kolońskiej. Gin albo wódka też w tym wypadku sprawią się świetnie, jeśli tylko zdecydujesz się na rozstanie się z ich zapasami, choć w nich ilość alkoholu jest trochę mniejsza. Lepszy jest spirytus skażony, ponieważ mamy tu do czynienia z prawie czystym alkoholem (z dodatkiem denaturatu, który zohydza jego smak). Z drugiej strony jest on tak mocny, że musi być bardzo (około 1/6) rozcieńczony w wodzie, zanim przystąpi się do usuwania przy jego pomocy zabrudzeń, na przykład po kawie czy coca-coli. Jako rozwiązania alternatywnego możecie zastosować spirytus metylowy, ale rozpuśćcie go i dodajcie jedynie kilka kropel płynu czyszczącego. Nie używajcie białego spirytusu czy paliwa do grilla, ponieważ nie usuwają one niektórych popularnych zabrudzeń i zostawiają za sobą tłuste plamy. Benzyna i zmywacz do paznokci (propanon) to również nie najlepsze środki, ponieważ są szkodliwe dla plastiku. A zatem - bądź ostrożny...

Tłum. Mariusz Turowski

Sens czyszczenia

Jak mógłbyś się słusznie spodziewać, Sieć posiada dużo do powiedzenia na temat czyszczenia twojego peceta. Sprawdź te strony

Dust Delete
www.dust-delete.com

Czemu nie powinieneś kupować drogiej, specjalnej ściereczki z małym plastikowym uchwytem do monitora? Ponieważ na zawsze zostaniesz ochrzczony jako nieudacznik lub oskarżony o uprawianie jakiegoś rodzaju fetyszyzmu.

Computer Cleanup
www.computercleanup.com

Anonsują: "Wreszcie dostępne publicznie". Ostateczne Rozwiązanie rozpuszcza cały brud i zanieczyszczenia, ale w jakiś cudowny sposób nie niszczy szkła i plastiku. Zapoznaj się z obfitą ilością świadectw i zalotnych opowieści o tym, jak twoje życie może zmienić się nie do poznania.

Computer Bath
www.computerbath.com

Pierwsze rozczarowanie - firma nie ma siedziby w Bath (co byłoby bardzo wygodne dla pracowników PC Format), ale w Kalifornii. Co gorsza - ten produkt to nie sama wanna (bath), ale mydło. Nie ma co do tego jednak wątpliwości - robota wykonana doskonale, ale czy komputery rzeczywiście wabią tego rodzaju brud?

Środki czyszczące Sunnyline

Wyczyścić peceta

Duża część użytkowników komputerów dba o swoje maszynki, pucując je i czyszcząc. Najczęściej przykrywa ręcznikami albo specjalnie spreparowanymi workami foliowymi, by się nie kurzyły. Tak jest do czasu, gdy im się to nie znudzi, albo gdy... mama zbuntuje się i nie chce już przetrzeć ściereczką monitora czy drukarki. Wtedy część z nich "zapomina" o czyszczeniu lub robi to tylko po łebkach, raz na jakiś czas.

Sunnyline jest jednym z niewielu dystrybutorów na polskim rynku, który oprócz sprzedaży wszelkiego typu akcesoriów do komputera oferuje środki czyszczące, dzięki którym możemy utrzymać swój komputer w nienagannym stanie. Niektórzy spytają zapewne po co wydawać pieniądze na specjalne płyny, pianki, płytki czyszczące czy pokrowce, można to przecież zastąpić ogólnie dostępnymi środkami lub zwykłym mydłem i szmatką. Niestety nie zawsze daje to oczekiwane rezultaty, a w niektórych przypadkach może skończyć się zniszczeniem sprzętu. W tym artykule postaram się opisać poszczególne produkty, pomagające w utrzymaniu czystości elementów komputera, a co za tym idzie ich niezawodnego działania.

Do czyszczenia wszelkich powierzchni plastikowych służą wszelkiego rodzaju pianki i płyny. Pozwalają one na odświeżenie wyglądu obudowy komputera, monitora, drukarki, głośników czy nawet myszy. Oprócz tego, że umożliwiają pozbycie się kurzu, tłustych plam, a także pozostałości ołówka czy długopisu, mają właściwości zabezpieczające powierzchnię antystatyczną powłoką, dzięki czemu kurz nie osiada tak szybko i nie wymaga to częstszego sięgania po spray lub atomizer. Tego typu środków nie należy stosować do odświeżania elementów zestawu komputerowego wykonanych ze szkła, czyli ekranów i filtrów monitorowych. Do ich czyszczenia przewidziano specjalne płyny, które nie niszczą warstwy odblaskowej i nie powodują powstawania uciążliwych przebarwień. Do tego typu zastosowań przewidziano także ściereczki, wykonane z delikatnego materiału nie pozostawiającego na gładkiej tafli szklanej żadnych paproszków i farfocli. Również do tego typu elementów, producenci oferują nasączone antystatycznym płynem czyszczącym ściereczki jednorazowego użytku. Pianki w odróżnieniu od płynów można stosować na elementy obudów, w których znajduje się wiele drobnych otworów, ponieważ piana formuje się na powierzchni i nie przenika do wnętrza urządzeń. Oczywiście przypominam, że nie napyla się ani płynu, ani pianki bezpośrednio na czyszczone powierzchnie, tylko najpierw na ściereczkę, a następnie rozprowadza po zabrudzonej powierzchni.

Do usuwania brudu z ekranów LCD, znajdujących się głównie w komputerach typu laptop i notebook, powinno się stosować odpowiednio przygotowane fluidy, które nie powodują niszczenia powłoki paneli. Wśród środków czystości znajdziemy także puszki ze sprężonym powietrzem. Służą one do wydmuchiwania kurzu z trudno dostępnych miejsc, takich jak na przykład wnętrza napędów CD-ROM, stacji dyskietek, zasilaczy, drukarek jak również do osuszania czyszczonych "na mokro" elementów, których nie da się wytrzeć do sucha. Napędy CD-ROM oraz nagrywarki mają to do siebie, że kurz osiadający na elementach optycznych, soczewkach powoduje rozpraszanie się wiązki światła, co pociąga za sobą pogorszenie odczytu danych. Do usuwania tego typu zabrudzeń można korzystać ze specjalnie spreparowanych płytek, do których przyklejono specjalne szczoteczki. Podczas próby odczytu danych z takiego krążka, włoski, przechodząc ponad soczewką, zdejmują z niej nagromadzone zabrudzenia. Przy zakupie tego typu płytki należy zwrócić uwagę, by szczoteczka była w miarę miękka i nie porysowała nam soczewki w napędzie. O stacje dyskietek także należy dbać, więc producenci przewidzieli także specjalne dyskietki, których powierzchnia magnetyczna została zastąpiona przez materiał, który po nasączeniu załączonym płynem jest w stanie wyczyścić głowicę napędu.

Istnieją też przyrządy oraz specjalne środki, dzięki którym możliwe jest usuwanie zabrudzeń, a nawet rys z płytek CD. Stosuje się także płyny i pianki do bezproblemowego zdejmowania wszelkiego rodzaju nalepek z powierzchni plastikowych, szklanych i metalowych. Dostępne szpatułki i patyczki z watką, których zastosowanie jest bardzo różne, ja stosuję je do czyszczenia trudno dostępnych miejsc na klawiaturze. Głównym sposobem ochrony komputera powinno być mimo wszystko stosowanie specjalnych pokrowców, zapobiegających przedostawaniu się i osiadaniu kurzu na elementach komputera. Produkowane są między innymi pokrowce na monitory, klawiatury, obudowy komputerów, drukarki i inne, oczywiście dostępne w różnych rozmiarach, a nawet kolorach. Materiały stosowane do wykonania pokrowców nie są dobrane ot tak, projektujący je ludzie musieli wziąć pod uwagę kilka czynników, między innymi, takie jak antystatyczność materiału, jego obojętność chemiczną, przepuszczalność powietrza. Komputer przykrywamy przecież najczęściej zaraz po skończeniu pracy, kiedy jest on jeszcze ciepły, a powietrze wewnątrz monitora czy komputera nie zdążyło się jeszcze ochłodzić. Jak zdążyliście się już zorientować, na naszym rynku znajdziemy całą gamę środków, które pozwolą naszej ulubionej maszynce lśnić jak za czasów, gdy została przywieziona ze sklepu, rozpakowana i postawiona na biurku. Część z nich zastosujemy w przypadkach, gdy urządzenia zaczynają szwankować, czyli wtedy, kiedy na przykład odmawiają współpracy napędy CD czy dyskietek, myszki nie działają płynnie, a na ekranie monitora nic już nie widać. Tego typu produktów znajdziemy znacznie więcej, ale są one mniej popularne i stosuje się je raczej w profesjonalnych serwisach.

Mike-L

Dostarczył:

Sunnyline
62-081 Przeźmierowo, ul. Sojowa 5
tel. (0-61) 814-18-69, fax 814-18-70

Słownik użytkownika PC

Drukowanie od A do Z

ADOBE TYPE MANAGER

(ATM)

Czcionki, którymi się na co dzień posługujesz, w większości zostały zapisane w formacie True Type i system Windows wyświetla je i drukuje bez pomocy dodatkowych narzędzi. Niestety, fonty, wykorzystywane w profesjonalnych zastosowaniach DTP, mają inny format (PostScript) i z nimi sam Windows już sobie nie radzi. Aby je poprawnie wyświetlać i drukować potrzebujesz programu Adobe Type Manager.

ALL-IN-ONE

Wszystko w jednym

Niektórzy producenci drukarek oferują prawdziwe kombajny typu "wszystko w jednym" , które oprócz drukowania potrafią także skanować, zastępują kopiarkę, a nawet faks. Są to zazwyczaj bardzo ekonomiczne i ergonomiczne rozwiązania, oszczędzające zarówno stan Twojego portfela, jak i miejsce na biurku, ale raczej nie spodziewaj się, że uzyskasz jakość i efektywność, którą charakteryzują się niezależnie działające urządzenia.

BACKGROUND PRINTING

Drukowanie w tle

Nie chciałbyś chyba w trakcie drukowania dokumentu siedzieć bezczynnie przed monitorem i wpatrywać się w przesuwający się niemrawo pasek postępu? Drukowanie w tle, umożliwia wykonywanie w czasie, kiedy dokument jest wysyłany do drukarki dowolnych czynności w systemie.

Poręczne urządzenie wielofunkcyjne może zawierać w sobie drukarkę, skaner, kopiarkę, a nawet faks, dzięki czemu mamy więcej cennego miejsca na biurku

BUBBLE-JET

Firma Canon tak nazywa technologię wydruku za pomocą dysz napylających atrament na papier (odpowiednik Ink-Jet u innych producentów). W ten sam sposób Canon nazwał serię swoich kolorowych drukarek atramentowych.

Drukarki atramentowe przejmują obecnie wszelkie sektory rynku, także biura, gdzie dotychczas królowały urządzenia laserowe, a wcześniej igłowe

CARTRIDGE

Nabój

Cartridge jest wymienną częścią drukarki atramentowej (pojemnikiem na atrament). Kiedy zauważysz, że wydruki są "wyblakłe" prawdopodobnie pora wymienić właśnie ten element. Większość modeli używa osobnych cartridgy dla czarnego i kolorowych atramentów i często zużywają się one w różnym tempie, zależnym od rodzaju drukowanych przez Ciebie dokumentów. Większość kolorowych drukarek atramentowych zawiera jeden cartridge dla trzech kolorów podstawowych (Cyan, Magenta, Yellow), ale droższe modele mogą być wyposażone w osobne cartridge dla każdego z tych kolorów (co jest rozwiązaniem z punktu widzenia użytkownika znacznie bardziej ekonomicznym).

CMYK

Drukarki korzystają z czterech podstawowych kolorów - mieszając je w odpowiednich proporcjach, uzyskują całe spektrum barw widocznych później na wydruku. Te kolory to Cyan (odcień niebieskiego), Magenta (odcień fioletu), Yellow (żółć) i dodatkowo kolor czarny. Zwróć uwagę, że monitor komputera wykorzystuje inne kolory podstawowe, a mianowicie Red (czerwony), Green (zielony) i Blue (niebieski), co może powodować różnice pomiędzy tym, co widzisz na ekranie i na wydruku. Właściwie spektrum barw można nieźle odtworzyć za pomocą tylko trzech kolorów (np. Cyan, Magenta, Yellow). Czarny atrament dodano z dwóch powodów: po pierwsze, uzyskuje się dzięki niemu "głębsze" kolory, a po drugie najczęściej i tak drukuje się czarny tekst na białym tle.

COATED PAPER

Papier powlekany

Drukarki atramentowe mogą bez problemu wykorzystywać zwyczajny papier, ale jakość wydruku może nie być w takim przypadku zadowalająca. Wynika to z niedostatecznej chłonności zwykłego papieru i objawia się rozmazywaniem atramentu na papierze, niewyraźnymi kolorami itp. Z tego powodu producenci drukarek atramentowych zalecają używanie specjalnego papieru, który dzięki warstwowej strukturze jest znacznie bardziej chłonny i pozwala wyeliminować wyżej opisane, niepożądane efekty.

COLOR MANAGEMENT

Zarządzanie kolorami

Domowi użytkownicy zazwyczaj nie muszą martwić się zarządzaniem kolorami, ale jeżeli zajmujesz się tworzeniem profesjonalnej grafiki lub wykonujesz projekty DTP, będziesz musiał zaopatrzyć się w dobre oprogramowanie, zarządzające kolorami, które pozwoli Ci uzyskać na papierze dokładnie takie same kolory, co na ekranie.

DITHERING

Drukarki atramentowe nanoszą na papier malutkie kropki w kolorach Cyan, Magenta, Yellow i Black. Te kropki tworzą starannie zorganizowane sekwencje, dzięki czemu, gdy patrzysz na nie z pewnej odległości, zlewają się i dają wrażenie obecności tysięcy różnych kolorów.

DOT-MATRIX

Drukarki igłowe

Przed laty rynek popularnych drukarek zdominowany był przez urządzenia igłowe (dot-matrix), jednak z czasem zastąpiły je

TO MI GRA!

P750
Pad z przepustnicą*

R100
Kierownica z pedałami*

Cyborg 3D Pad
Wielofunkcyjny programowalny pad*

USB

Saitek

Perfekcja Kontroli

www.saitek.com

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: P.H.U. Lanser, ul. Skrzydlata 1a 82-300 Elbląg tel. 055 233-59-44 fax 055 233-93-65
lanser@softel.elblag.pl

Kupon na bezpłatny katalog

* Więcej szczegółów w kolorowym katalogu firmy SAITEK.

znacznie wydajniejsze drukarki atramentowe i laserowe (poza pewnymi specjalnymi zastosowaniami, w których do dziś wykorzystuje się igłówki). Drukarki igłowe działają podobnie jak maszyna do pisania - wyposażone są w głowicę zbudowaną z dziewięciu lub dwudziestu czterech ruchomych igieł, które układają się w kształt litery i odciskają jej ślad na papierze. Jak na dzisiejsze standardy, są za wolne i zbyt głośno pracują.

DRIVER

Sterownik

Podobnie jak każde urządzenie peryferyjne podłączone do Twojego peceta, drukarki wymagają zainstalowania specjalnego oprogramowania (zwanego sterownikiem), umożliwiającego ich komunikację z systemem operacyjnym. Każda drukarka posiada własny sterownik dołączony przez producenta do zestawu. Po podłączeniu urządzenia, musisz go zainstalować, co zazwyczaj jest czynnością niezwykle prostą.

DYE-SUB

Technologia wydruku polegająca na podgrzewaniu porcji atramentu i skierowywaniu powstałej chmury gazu na papier. Pozwala na uzyskanie lepszej jakości wydruków niż w przypadku tradycyjnych atramentówek, jednak urządzenia wykorzystujące tę technologię są też znacznie droższe.

DOTS PER INCH (DPI)

W skrócie dpi. Wielkość używana do określenia rozdzielczości z jaką drukarka pracuje (lub innymi słowy ostrości wydruku). Dobrze oddaje ostrość w przypadku czarno-białych drukarek laserowych, nieco gorzej w przypadku atramentówek, ponieważ dla nich określa tylko rozmiary jednej kropki, która jak wiadomo wchodzi w skład większych sekwencji (patrz Dithering), przez co w rezultacie osiągamy znacznie mniejsze rzeczywiste rozdzielczości.

HEAD/NOZZLE CLEANING

Czyszczenie głowic/dysz

Drukarki atramentowe używają płynnego atramentu, który czasami zatyka dysze drukujące. W takim wypadku dysze należy przeczyścić albo za pomocą specjalnego przycisku, albo poprzez oprogramowanie drukarki (drugi sposób powoduje zużycie dodatkowej porcji atramentu, który i tak sporo kosztuje).

IMAGESETTER

W zastosowaniach domowych wykorzystuje się popularne drukarki, jakie spotykamy na każdym kroku, ale dla celów profesjonalnych publikacji ich parametry okazują się niewystarczające. Urządzenia przeznaczone dla poligrafii, muszą pracować w kolosalnych rozdzielczościach i drukować na specjalnych kliszach. Specjalistyczne drukarki poligraficzne nazywa się często Imagesetters.

INK-JET PRINTER

Drukarka atramentowa

Drukarki atramentowe napylają na powierzchnię papieru miniaturowe krople atramentu, podczas gdy ich głowica wędruje nad kartką. Dzisiejsze urządzenia tego typu dają wydruki bardzo dobrej jakości i są stosunkowo tanie, dzięki czemu zyskały ogromną popularność.

LASER PRINTER

Drukarka laserowa

Drukarki laserowe tworzą obraz twojej strony, rozkładając ładunki elektrostatyczne na specjalnym bębnie, który w odpowiednich miejscach zatrzymuje porcje tonera i przenosi je na papier. Następnie rozgrzany walec dociska toner i "wtapia" go w papier - oto dlaczego kartki wychodzące z drukarki laserowej są takie ciepłe. Na podobnej zasadzie działają fotokopiarki.

Drukarki laserowe kosztują więcej niż atramentówki i trzeba zapłacić znacznie więcej za druk w kolorze, ale są o wiele cichsze, szybsze i tańsze w eksploatacji

PAGES PER MINUTE (PPM)

Strony na minutę

Producenci drukarek zazwyczaj zachwalają szybkość swoich urządzeń, podając maksymalną liczbę stron, jaką mogą wypuścić w czasie jednej minuty. Jak łatwo się domyśleć, w swoich wyliczeniach posługują się maksymalnie uproszczonymi stronami (czysty tekst, bez żadnych dodatkowych elementów), tak, aby uzyskać jak najwyższy wskaźnik. W praktyce prędkość wydruku zależy w znacznym stopniu od złożoności dokumentu i prędkości Twojego peceta, który musi przygotować stronę do wydruku.

PARALLEL PORT

Port równoległy

Tradycyjny sposób podłączenia drukarki do komputera. Większość nowych urządzeń udostępnia także znacznie lepszy interfejs USB, który prawdopodobnie z czasem wyprze całkowicie port równoległy. Oprócz większej prędkości, USB oferuje między innymi możliwość odłączania drukarki w trakcie pracy komputera (nie rób tego nigdy z portem równoległym).

PHOTO PAPER

Papier fotograficzny

Najnowsza generacja drukarek atramentowych jest w stanie produkować wydruki o jakości fotograficznej, ale wymaga w tym celu specjalnego papieru, który jest w stanie przyjąć znacznie większe ilości atramentu, potrzebnego do stworzenia wysokiej jakości sekwencji punktów barwnych (patrz Dithering). Dzięki użyciu specjalnego papieru, możesz uzyskać wydruki podobne do "zwykłych" fotografii.

POSTSCRIPT

System Windows wysyła do drukarki dokumenty, korzystając z własnego języka opisu stron, ale w aplikacjach DTP standardem jest znacznie bardziej rozbudowany język PostScript. Niektóre profesjonalne programy obsługują tylko postscriptowe drukarki i pracują tylko z fontami postscriptowymi.

TONER

Drukarki laserowe używają tonera zamiast płynnego atramentu. Jest to sucha, sproszkowana substancja służąca do nanoszenia punktów na papier. Toner bardzo brudzi - uważaj więc, by nie wysypać go na dywan.

Tłum. Jan Jankowski

Podkręcanie

Karty graficzne

Podkręcanie kart graficznych było niegdyś stresującym przeżyciem, związanym z grzebaniem w rejestrze lub nawet lutowaniem. Dzisiaj jeden mały program jest w stanie to wszystko zastąpić.

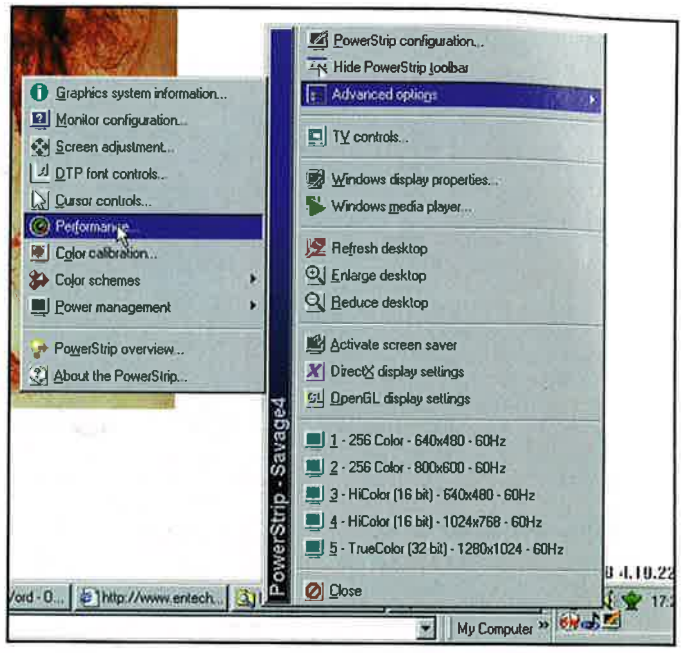
Od czasu powstania układu Voodoo Graphics każdy może przyspieszyć swoją kartę graficzną. Na początku sprawa była dziecinnie prosta: wystarczyło wpisać odpowiednie parametry do pliku autoexec.bat i otrzymywało się tych kilka dodatkowych ramek na sekundę. Problemy rozpoczęły się, kiedy wszyscy przesiedli się na Windows. Kluczem do poprawy wydajności stało się wtedy grzebanie w rejestrze. Obecne karty graficzne byłyby zapewne o wiele trudniejsze do przestawienia, gdyby nie mały, ale bardzo istotny program firmy EnTech o nazwie PowerStrip. Oferuje on niewątpliwie łatwy w użyciu interfejs obsługi częstotliwości taktowania karty i dzięki temu umożliwia jej proste podkręcenie. Jak zawsze, takie działanie pozbawia Cię gwarancji i - w teorii - może doprowadzić do uszkodzenia akceleratora (choć w rzeczywistości nigdy nie widzieliśmy ani nigdy nie słyszeliśmy, żeby ktoś widział jak coś takiego się stało). Tak czy owak, zawieszenie się karty graficznej, przy działającym systemie, jest dosyć poważną sprawą.

Wszystko co biega i lata

Niewątpliwie najlepszą rzeczą w PowerStripie jest fakt, że potrafi on podkręcić praktycznie każdą kartę, którą mógłbyś mieć w komputerze. W erze akceleratorów pierwszej generacji, do każdego modelu wymagane było osobne oprogramowanie, ale ten elegancki program potrafi je wszystkie zastąpić.

Możesz używać dowolnych programów testujących, ale pamiętaj, żeby stosować te, które dają powtarzalne wyniki. W przeciwnym razie możesz sam siebie oszukiwać, twierdząc, że osiągnąłeś wzrost wydajności.

Aby używać PowerStripa musisz wiedzieć tylko o jednej własności kart graficznych: posiadają dwa zegary taktowane (zazwyczaj) dwiema różnymi częstotliwościami. Pierwszy odpowiada za pracę układu graficznego, a drugi - pamięci zainstalowanej na karcie. Oznacza to, że w tej samej chwili masz do dyspozycji dwie opcje, zwiększające wydajność w grach. Możesz albo podkręcić procesor akceleratora, albo główny CPU komputera. W obydwu tych przypadkach jakość pamięci na karcie jest kluczowym faktorem. Jest to bowiem wąskie gardło, powstrzymujące system przed działaniem jeszcze szybciej i dlatego wydajność pamięci może być decydująca o tym czy możesz podkręcić swoją kartę, czy nie.



PowerStrip jest potężnym narzędziem, które pozwala na zmianę bardzo wielu parametrów całego systemu.

No podkręć ją w końcu!

Aby odpalić Powerstripa musisz tylko ściągnąć jego najnowszą wersję ze strony producenta www.entechtaiwan.com/ps.htm. Po zainstalowaniu, jesteś gotowy do podnoszenia ciśnienia. W programie tym jest mnóstwo narzędzi, które potrafią zmieniać wszystko, poczynając od rozdzielczości ekranu, aż po specjalistyczne funkcje OpenGL. Te, które nas interesują, znajdują się w menu Advanced Options -> Performance. Można się do niego dostać po kliknięciu na ikonę PowerStripa w pasku zadań. Uruchomienie tej funkcji otwiera okno z dwoma suwakami, dotyczącymi zegara układu i pamięci. Aby być dokładnym, wartości obu z nich zależą od modelu karty, dlatego nie bój się wycisnąć wszystkiego ze swojej. Granice obu zakresów są zdefiniowane w pliku pstrip.ini i tam należy spojrzeć, jeżeli chcesz wykroczyć poza wszelkie dopuszczalne granice :-) Na początek najlepiej jest zwiększyć częstotliwość o kilka MHz, aby zobaczyć, czy ma to jakikolwiek wpływ na wydajność w grach. Po ustawieniu nowej szybkości, trzeba wcisnąć przycisk Apply i odpalić ulubiony program testowy. Ważne jest tutaj, aby posługiwać się narzędziem, dającym powtarzalne wyniki. 3D Mark 99 Max albo Final Reality należą do najczęściej używanych.

Wyjdź poza granice

Jeżeli jesteś zadowolony z poprawy szybkości, możesz albo spocząć na laurach, albo wrócić i podnieść częstotliwość pamięci, albo nawet jeszcze podkręcić układ karty. W obu przypadkach, ale zwłaszcza w tym drugim, warto pomyśleć o dodatkowym chłodzeniu dla akceleratora, jeżeli myślisz o znacznej poprawie szybkości. Pomimo tego, udało nam się puścić kartę Elsa Savage 4 na częstotliwościach 155 MHz (pamięć) i 125 MHz (układ) bez dodatkowego wiatraczka. Oryginalnie te wartości są ustawione na 143 i 115 MHz. Dało to sześcioprocentowy wzrost wydajności. Wiem, że to niewiele, ale w tych wszystkich sieciowych grach FPP każda odrobina się liczy. Oczywiście, po dołożeniu dodatkowego chłodzenia ... kto wie, co może się zdarzyć.

Tłum. Łukasz Nowak

Odpowiedzi na Wasze pytania

Czy mam grać?

Proszę powiedzieć mi w skrócie, czym jest overclocking? Chciałbym także dowiedzieć się, co mogę zrobić na moim Pentium 166 z 32 MB pamięci i jak.

Nie prosisz o wiele, nieprawdaż? Overclocking (podkręcanie) jest sztuką zmuszania Twoich komponentów (szczególnie procesora i karty graficznej) do szybszej pracy. Działa to na zasadzie ustawiania CPU do pracy na nieco wyższej częstotliwości niż zakładał to producent. Tak więc, skoro masz Pentium 166, docelowym krokiem byłoby uruchomienie go jako P200. Aby tego dokonać, będziesz potrzebował dodatkowego chłodzenia, gdyż nadmiar ciepła, jaki pojawi się po podkręceniu, może spowodować, że komputer nie będzie chciał działać. Do podkręcania stosuje się dwie metody. Możesz albo zwiększyć prędkość magistrali systemowej (jeżeli potrafi to Twoja płyta główna), albo zwiększyć mnożnik. Jeżeli twój komputer działa przy ustawieniach 66 MHz x 2,5, możesz puścić go na x3 i uzyskasz 200 Mhz lub możesz ustawić magistralę na 75 MHz i wtedy całość będzie chodzić na 187,5 MHz. Uwaga! Niektóre serie procesorów bardziej nadają się do podkręcania niż inne. Jeżeli Twój nie chce się dać podkręcić - miałeś pecha.

Krzyk desperata

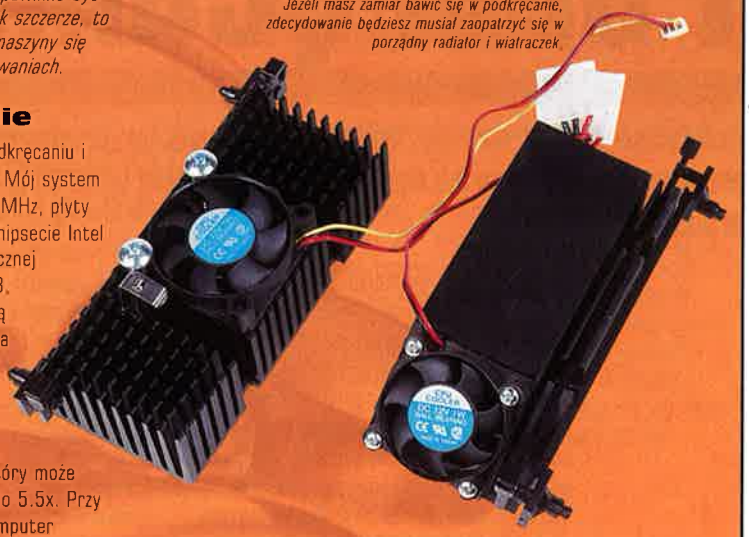
Mój procesor to Celeron 333 i mam 64 MB pamięci. Sprawia mi to wiele przykrości, gdyż jest nadzwyczajnie wolne. Przetestowałem mój system i wyniki były takie, jakbym miał Pentium II 266 MHz. Proszę o pomoc, gdyż wszystko to przyprawia mnie o ból głowy, a słyszałem, że overclocking może pomóc.

Zanim wspomnimy o podkręcaniu, musimy zasugerować, abyś sprawdził swój system programem WCPUID albo SiSoft Sandra. Jeżeli testowałeś na rzeczywistej aplikacji, mogłeś odczuć spowolnienie brakiem pamięci cache, która występuje w pełnej wersji Pentium II (pamiętaj, że Celerony są tańsze). Jeżeli Twój komputer działa rzeczywiście wolniej niż 333 MHz, sprzedawca mógł Cię oszukać - reklamuj wtedy komputer. W przeciwnym razie możesz zwiększyć częstotliwość magistrali systemowej. Osiągnięcie wartości 100 MHz powinno być już wyraźnie zauważalne. Ale tak szczerze, to wiele zależy od tego, do jakiej maszyny się porównujesz i w jakich zastosowaniach.

Ciepłe powitanie

Zauważyłem Wasz artykuł o podkręcaniu i postanowiłem sam spróbować. Mój system składa się z procesora PII 300 MHz, płyty głównej Gigabyte, opartej na chipsecie Intel BX, 128 MB RAM i karty graficznej Matrox Millennium G200 8 MB. Wszystko to działa pod kontrolą Windows 98. Moja płyta główna posiada zworkę, pozwalającą na ustawienie magistrali w pozycjach 66 MHz, 100 MHz i auto. Seria przełączników odpowiada także za mnożnik, który może się zmieniać w zakresie od 3x do 5.5x. Przy zworce ustawionej na auto, komputer uruchamia się zawsze na 300 MHz, niezależnie od ustawionego mnożnika. Po ustawieniu zworki na 100 MHz, maszyna odpaliła się na 450 MHz (znów mnożnik nie miał żadnego wpływu). W pierwszej chwili wydawało mi się, że tak duże zwiększenie prędkości nie może być poprawne. Jednak po poprawnym uruchomieniu się Windows i sprawdzeniu programem SiSoft Sandra okazało się, że mam PII 450, który działał z prędkością ponad 500 MHz. Pracowałem na tych ustawieniach przez kilka tygodni bez przerwy i wszystko jest w porządku.
Moje pytanie dotyczy temperatury CPU. BIOS twierdzi, że przy 450 MHz wynosi ona 52 stopnie Celsjusza, ale SiSoft Sandra uważa, że są to aż 72 stopnie i radzi mi zmniejszyć prędkość. Ustawienie zworki z powrotem na auto powoduje, że BIOS pokazuje 45 stopni, a Sandra 67 stopni. Czy wyniki testów są prawidłowe? Jeżeli tak, to osiągnąłem wzrost wydajności o 67 procent. Dlaczego BIOS i SiSoft Sandra podają różne wartości temperatury? Czy myślicie, że jest ona zbyt wysoka i jeśli tak, to co można zrobić, aby ją zmniejszyć?

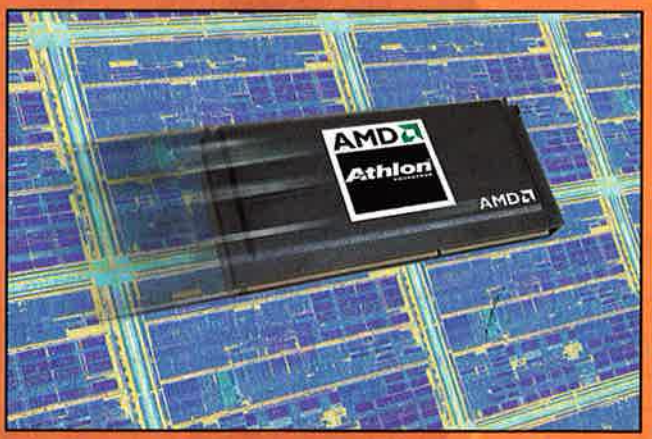
Powodem, dla którego zmiana wartości mnożnika nie ma znaczenia, jest blokada, którą Intel założył na procesory Pentium II. Tak więc nie ważne, jaką wartość ustawisz, Twój CPU będzie zawsze używał mnożnika 4.5x. Jeżeli BIOS pokazuje, że pracujesz przy 450 MHz i Sandra to potwierdza, to można być pewnym, że tak właśnie jest. Jeżeli nadal nie jesteś pewny, to sprawdź jeszcze program WCPUID. Co do sensorów temperatury, wydaje nam się, że wartości podawane przez płytę główną są bardziej wiarygodne niż rozwiązania firm trzecich. Trzeba powiedzieć jednak, że warto pomyśleć o dodatkowym chłodzeniu, gdyż udało Ci się podkręcić procesor o całkiem sporo. Prawdopodobnie masz już zainstalowany wiatraczek na CPU, więc wystarczy dołożyć jeszcze jeden do obudowy, aby zapewnić prawidłowy przepływ powietrza.



Jeżeli masz zamiar bawić się w podkręcanie, zdecydowanie będziesz musiał zaopatrzyć się w porządny radiator i wiatraczek.

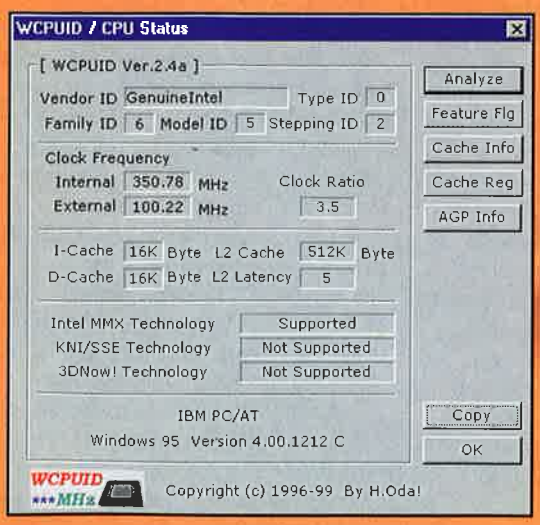
Zacznij ćwiczyć

Patrząc na to, jak podkręca się Athlona, czy można powiedzieć, że wszystkie te procesory używają dokładnie tych samych kości i różnią się od siebie jedynie kombinacją rezystorów, odpowiadających za ustawienia częstotliwości? Brzmi to odrobinę dziwnie. Przecież AMD nie pozwoliłby na podkręcenie 500 MHz procesora do 650 MHz, za cenę przelutowania kilku oporników. A może to jest tak, że AMD używa tych samych płytek, ale montuje na nich różne kości, zdolne do pracy przy wyższych częstotliwościach i ustala układ rezystorów w zależności od zainstalowanego układu?



Jeżeli chcesz podkręcić swojego Athlona, będziesz musiał wyciągnąć lutownicę i pomieszać łyżką z rezystorami.

To ciekawy pomysł - jeden układ zdolny do pracy przy wszystkich częstotliwościach i wystarczy tylko zmienić konfigurację rezystorów. Ale niestety to nie działa w ten sposób. Tak naprawdę, jak zasugerowałeś to pod koniec listu, płytki są produkowane masowo i potrafią obsługiwać całą gamę procesorów, pracujących z różnymi prędkościami. Zmiana układu rezystorów jest względnie tanią metodą na ustawienie opcji i dodatkowo powoduje, że sprzedawcom trudniej jest oszukać klienta.



Jeżeli nie jesteś pewny, o ile udało Ci się podkręcić procesor, powinieneś użyć programu WCPUID.

Skanery

Informacje przydatne przy kupnie i użytkowaniu

Wyciąganie tekstu i obrazków z peceta jest dosyć proste; wystarczy podłączyć drukarkę oraz kliknąć na odpowiedniej ikonie w ulubionym programie. Wrzucanie tekstu i obrazków do peceta jest również prostą sprawą. Tym razem potrzebny będzie skaner. A są ich trzy rodzaje; każdy odpowiedni do nieco innych zadań.

Podstawy

Skanery: Skaner jest drugim co do popularności, po drukarce, urządzeniem peryferyjnym. Używając go, możesz przekształcić swojego peceta w fax, kopiarkę lub biuro powielania fotografii. Dowiesz się zaraz jak kupować i używać typowego skanera.

Skanery rolkowe

Jest to typ skanera, w którym podaje się kartki do podajnika, a następnie czeka, aż wyjdą z drugiej strony. Podstawową zaletą tego rodzaju urządzeń jest bardzo niewielki obszar, zajmowany na biurku - niewiele więcej niż szerokość skanowanej strony. Jednak również z założeń konstrukcyjnych wynikają wady. Nie można używać skanera rolkowego do żadnych objętościowych materiałów. Nie zeskanujesz nim książki, czasopisma ani innych rzeczy, chyba jesteś gotowy poświęcić

Skanery płaskie używają szyby, na której kładzie się skanowany obiekt jak w kopiarce.

je same, odcinając kartki. Skanery rolkowe mogą być kolorowe, aczkolwiek niektóre tańsze konstrukcje działają wyłącznie w trybie monochromatycznym. Sporo jest zintegrowanych razem z innymi urządzeniami, tworzących kombajny, które mogą służyć jako kopiarka lub fax. Przy ich pomocy można wykonać czarno-białe lub kolorowe kopie, bez włączania peceta. Większość urządzeń

Skanery fotograficzne służą do skanowania odbitek i przezroczy i dlatego mogą przyjmować materiały o dosyć ograniczonych rozmiarach.

wielofunkcyjnych kosztuje nie mniej niż 1500 zł, ale osobne skanery rolkowe można kupić już za około 400 zł.

Skanery płaskie

Ten rodzaj jest zdecydowanie bardziej popularny od wszystkich pozostałych, a to z powodu wygody użytkowania i funkcjonalności. Skanery płaskie używają szyby, na której kładzie się skanowany obiekt jak w kopiarce. Pod nią znajduje się ruchomy wózek z lampami i czujnikami światła. Skanerem płaskim można odczytać zdecydowaną większość materiałów. Poczynając od pojedynczych kartek, poprzez czasopisma, a na książkach kończąc. Można bez obaw o uszkodzenie, przygiąć grzbiet książki do szyby i zeskanować całą zawartość. Popularność skanerów płaskich sprawiła, że można je dostać już za 300 zł, jednak w tym przypadku można zdecydowanie stwierdzić, że jakość idzie w parze z ceną. Dokładnie zajmiemy się tym typem nieco później.

Skanery fotograficzne

Są to bardziej wyspecjalizowane urządzenia, ale ze względu na rosnące zainteresowanie amatorską obróbką cyfrowych obrazów są coraz częściej kupowane do domu. Ten typ jest projektowany specjalnie do skanowania materiałów przezroczystych i odbitek fotograficznych. Zazwyczaj potrafią one skanować dosyć niewielkie powierzchnie, a oryginały dostarcza się do specjalnego, miniaturowego podajnika. Głowica skanująca w tego typu urządzeniach ma zazwyczaj o wiele większą rozdzielczość niż w skanerach płaskich i rolkowych. 35 mm fragment negatywu ma bardzo niewielką powierzchnię, a trzeba z niej odczytać bardzo dużą ilość informacji. Dlatego wysoka rozdzielczość jest jak najbardziej potrzebna, aby możliwe było uzyskanie rozsądnych powiększeń. Skaner fotograficzny jest warty uwagi tylko wtedy, gdy planujesz skanować dużą liczbę fotografii albo chcesz używać go zawodowo. Ceny zaczynają się od 2000 zł.

Co się robi ze skanerem?

Najbardziej oczywistą funkcją skanera jest przechwytywanie obrazu z fotografii lub wydrukowanego materiału. Praktycznie wszystkie modele są dostarczane z odpowiednim oprogramowaniem, które wystarcza na początek. Kiedy dane są już w komputerze, można zmienić rozmiar obrazka, a także jego kolory, kształt oraz manipulować na wiele innych sposobów, aby osiągnąć dodatkowe rezultaty. Można także połączyć skan z inną grafiką, dzięki czemu otrzymuje się proste narzędzie do

Żargon sprzętowy

CCD
Charged Coupled Device. Matryca małych, światłoczułych elementów elektronicznych, które wytwarzają impulsy elektryczne w reakcji na światło.

Rozdzielczość interpolowana
Dokładność z jaką skaner może odczytać obraz, używając oprogramowania do interpolacji (zgadywania) koloru punktu wstawionego pomiędzy te, odczytane z oryginału.

OCR
Optical Character Recognition. Sposób, w jaki specjalna aplikacja przekształca zeskanowaną bitmapę w tekst czytelny dla edytora.

Rozdzielczość optyczna
Dokładność z jaką skaner odczytuje dane z oryginału. Najmniejsza porcja informacji, którą może zobaczyć z wykorzystaniem układu luster i soczewek.

Optyka
Kombinacja luster i soczewek, używana do skupienia odbitego od oryginału światła na czujnikach CCD.

USB
Universal Serial Bus. Łatwy w użyciu, nowy standard podłączania zewnętrznych urządzeń, takich jak skaner do komputera.

montażu. Przy jego pomocy łatwo tworzy się efektowne plakaty, okładki, naklejki czy prasowanki na koszulki. Jednak jest to zaledwie początek. Zeskanowany obraz może zostać przesłany fax-modem do każdego, kto ma na biurku tego samego zrobić z miską żelków. Współczesne aplikacje OCR potrafią rozpoznać wiele krojów pisma oraz wykorzystać układ słów w zdaniu, aby wywnioskować poprawną pisownie nieczytelnych fragmentów. Oznacza to, że wydrukowany tekst może zostać bardzo szybko zamieniony w elektroniczną reprezentację z praktycznie każdego materiału. Niektóre bardziej zaawansowane systemy są w stanie odczytać normalną stronę z tekstem i obrazkami, a następnie zamienić ją na odpowiednie pliki tekstowe, bitmapowe i wektorowe. Fotografie zostają zapisane do osobnych plików, tekst ląduje w edytorze, a rysunki w programie graficznym. Czyni to zbieranie informacji z rzeczywistych materiałów bardzo szybką i łatwą sprawę.

Skanery rolkowe czytają całą stronę A4, ale na biurku zajmują tylko niewielką część jej powierzchni. Jednak jakość jest w ich przypadku nieco gorsza od modeli płaskich.

Podobnie jak w przypadku aparatów, lornetek i mikroskopów, im lepszy system optyczny, tym lepszy rezultat

Kolor, rozdzielczość i rozmiar pliku

Rozmiar pliku z zeskanowanymi danymi będzie się zmieniał w zależności od rozdzielczości, głębi kolorów i formatu pliku. Niektóre z nich (jak TIFF i JPEG) mogą zawierać automatyczne algorytmy kompresji. Używanie 16 bitów zamiast 24 także zmniejszy ilość potrzebnego miejsca. Poniżej widzicie tabelę rozmiarów plików z obrazkiem o rozmiarze 10x15 cm.

Rozdzielczość	150 dpi		300 dpi		600 dpi	
Głębia kolorów	16	24	16	24	16	24
PCX (KB)	911	1254	2690	4040	6960	12200
TIFF (KB)	647	1062	2100	3510	5470	8130
JPEG (KB)	105	104	330	320	872	844

Jak widać, za każdym razem, gdy podwaja się rozdzielczość obrazka, rozmiar pliku rośnie blisko czterokrotnie. Zwiększenie głębi kolorów jest bardziej liniowe i otrzymuje się wzrost o około 1/3, przy przejściu z 16 do 24 bitów.

zwykły fax. Można go także dołączyć do listu i wysłać każdemu, kto posiada skrzynkę e-mail. Równie dobrze można wydrukować go jako ulotkę czy broszurę i rozesłać do klientów. Równie ważną sprawą jest to, co można zrobić z tekstem. Zeskanowanie zadrukowanej strony z książki daje Ci tylko elektroniczny obraz tekstu. To tak jakby porównywać rysunek miski z żelkami do prawdziwej miski z żelkami, którą można postawić na stole i zjeść. Nie można zaladować takiego obrazka do edytora tekstu bez wcześniejszego przetworzenia. Wykorzystuje się do tego technikę zwaną OCR (Optical Character Recognition). Określa się w ten sposób algorytmy, używane przez programy, które potrafią zamienić bitmapę w prawdziwy tekst, który można wczytać do dowolnego edytora tekstu. Szkoda, że nie można

Skaner USB firmy MiniDoc jest mały, szybki i przenośny. Korzysta ze wszystkich zalet, jakie oferuje port USB.

Skanerowy żargon

CMOS
Complementary Metal-Oxide Semiconductor. Metoda produkcji wielu komponentów elektronicznych, wliczając w to procesory pecetów i matryce sensorów w tańszych skanerach.

Głębia kolorów
Liczba kolorów, które skaner jest w stanie rozróżnić. Zazwyczaj podaje się ją w postaci liczby bitów, które są przeznaczone do przechowywania pojedynczego punktu.

De-Screening
Funkcja oprogramowania, która podnosi jakość obrazów zeskanowanych z konwencjonalnych wydruków rastrowych.

Port równoległy (LPT)
Złącze z tyłu komputera, pierwotnie przeznaczone do komunikacji z drukarką. Niektóre skanery także je wykorzystują.

Pixel
Element rysunku, pojedyncza kropka zeskanowanego obrazu.

Głowica skanująca
Połączone określenie na moduł zawierający optykę i matrycę sensorów skanera. Jest nieruchoma w skanerach rolkowych i fotograficznych, a w płaskich przemieszcza się pod oryginałem.

SCSI
Small Computer Systems Interface. Wygodny standard połączenia, które może zostać wykorzystane do praktycznie wszystkich typów urządzeń zewnętrznych, od twardych dysków po drukarki i skanery.

Matryca sensorów
Nieco mniej rozbudowana i mniejsza część niż USS Enterprise. Jest to element, który odczytuje światło odbite od skanowanego materiału i zamienia je na impulsy elektryczne.

TWAIN
Standard kontrolowania skanerów poprzez system operacyjny.

CCD i CMOS

Tak jak optyka jest kluczowa przy produkcji dobrej klasy skanera, również jakość sensorów ma duże znaczenie. Każdy skaner ma swój element światłoczuły, złożony z matrycy czujników elektronicznych, które są zdolne zamieniać odbite od oryginału światło w impulsy elektryczne. Mogą one być następnie interpretowane przez komputer jako pixele zeskanowanego obrazu.
Te czujniki są bardzo podobne do tych stosowanych w cyfrowych aparatach fotograficznych oraz kamerach i korzystają z tych samych dwóch technologii: CCD i CMOS. Tak naprawdę, nie musisz chyba wiedzieć czym się dokładnie różnią, ale znajomość ich głównych zalet i wad jest obowiązkowa przy dokonywaniu zakupu. CCD jest bardziej kosztowną technologią i jest używana w znacznej części urządzeń dostępnych na rynku. Rozmiar elementu CCD w cyfrowych aparatach nie przekraczał niegdyś rozmiaru 640x480 punktów, gdyż jego produkcja jest bardzo kosztowna. Dzisiaj dostępne są już urządzenia, wykorzystujące matryce dwumegapixelowe i większe. Element CCD w skanerach ma nieco odmienny kształt, ale liczba punktów jest równie istotna. Im większa liczba czujników przypada na skanowany obszar, tym większą rozdzielczość można uzyskać. CMOS jest o wiele łatwiejszy i tańszy w produkcji. Buduje się z niego większość prawie każdego komputera i dlatego dużo wiadomo o efektywnej technice tworzenia modułów CMOS. Jednakże jakość obrazu uzyskiwana przez skanery CMOS jest zauważalnie niższa niż w przypadku CCD i dlatego spotyka się je raczej w tańszych modelach.

Na co uważać przy zakupie

Kiedy zdecydujesz się na nowy skaner, prawdopodobnie najważniejszą sprawą, na którą trzeba zwrócić uwagę jest rozdzielczość optyczna. Całkowita rozdzielczość składa się bowiem z dwóch części: rzeczywistej i interpolowanej. Ta pierwsza jest w większości przypadków tożsama z całkowitą rozdzielczością, gdyż określa z jaką dokładnością obraz może zostać odczytany przez układ luster, soczewek i detektorów. Podobnie jak w przypadku aparatów, lornetek i mikroskopów, im lepszy jest system optyczny, tym lepsze otrzymuje się rezultaty. Producenci skanerów dawno temu zorientowali się, że rozdzielczość może zostać zwiększona poprzez dodanie nadmiarowych punktów do obrazu pomiędzy te, odczytane z oryginału. Kolor dodatkowych punktów jest interpolowany z otaczających go rzeczywistych pixeli.

Pomimo że ta technika dosyć dobrze się sprawdza, to nie daje ona żadnej dodatkowej precyzji, jak to się dzieje w przypadku zwiększania rozdzielczości optycznej. Dlatego wybierając skaner, nie daj się zwieść rozdzielczości interpolowanej, która jest zawsze znacznie wyższa od rzeczywistej. Optyczna rozdzielczość jest w zasadzie najlepszym kryterium, oddającym prawdziwe możliwości urządzenia. Innym, ważnym parametrem jest głębia kolorów. Definiuje ona maksymalną liczbę barw, które dany skaner jest w stanie rozróżnić. Przy 8-bitowej głębi (wszystkie dzisiejsze drukarki oferują znacznie więcej) skaner mógłby podać do 256 odcieni. Przy 16 bitach wartość wzrasta już do 65 536, a 24 bitach - do 16,7 miliona. Jednakże większość skanerów potrafi obecnie odczytać głębie 30 lub 36 bitową. Te dodatkowe bity służą do przechowywania informacji gamma, a nie większej liczby kolorów. Jeżeli nie jesteś zbyt obeznany z terminami graficznymi, gamma jest czymś w rodzaju jasności i kontrastu (tak jak w monitorze). Zmiana poziomu gamma bardzo mocno wpłynie na to, jak obrazek będzie wyglądał. Dlatego te dodatkowe bity służą do przechowywania informacji o różnych poziomach korekcji gamma.

Podsumowanie

Skanery stają się coraz bardziej przystępne cenowo i poprzez dostarczane oprogramowanie coraz bardziej zaawansowane w tym, co mogą zrobić. Dla większości potrzeb, skaner płaski jest

najrozsądniejszym wyborem. Sprawdź rozdzielczość optyczną urządzenia, zanim je kupisz i nie przejmuj się zbytnio głębią kolorów. Wszystko powyżej 24 bitów będzie zazwyczaj dawać bardzo podobne rezultaty. Im więcej zapłacisz, tym więcej dostaniesz, ale jeżeli chcesz po prostu zeskanować zdjęcie i wysłać je babci na imieniny, nawet najtańsze modele doskonale to zadanie wykonają.

Tłum. Łukasz Nowak

5 rzeczy do zapamiętania

1. **Miej w pamięci rozmiar i głębie kolorów skanowanego obrazu. Pamiętaj, że mają one znaczny wpływ na rozmiar pliku.**
2. **Jeżeli skanujesz rysunek, który został wydrukowany w książce lub czasopiśmie, pamiętaj, że składa się on z małych kropek. Zeskanowany obraz również będzie je zawierał, ale to nie muszą być dokładnie te same kropki. Użyj funkcji de-screen'w programie, aby znacząco podnieść jakość.**
3. **Utrzymuj szybę w skanerze płaskim zawsze czystą. Kurz i brud zawsze będą widoczne w zeskanowanych obrazach.**
4. **Jeżeli używasz skanera, podłączonego do portu LPT, postaraj się nie drukować i skanować jednocześnie. W przeciwnym wypadku możesz zauważyć spowolnienie obu tych procesów albo nawet utracić dane.**
5. **Spędź trochę czasu kalibrując swój skaner, monitor i drukarkę przy pomocy dostarczonego oprogramowania. Musisz to zrobić tylko raz, a później zdjęcia, które skanujesz, będą zawsze wyglądały bardziej podobnie do oryginału.**

USB kontra LPT kontra SCSI

Istnieją trzy różne sposoby podłączania skanera do komputera. Oryginalną metodą był SCSI, ale wymagał dodatkowej karty rozszerzającej, instalowanej w pececie, jako że większość nie posiada jej w standardowym wyposażeniu. Wiele skanerów SCSI jest dostarczanych z prostymi kontrolerami, ale ich instalacja jest nieco bardziej skomplikowana niż w przypadku pozostałych interfejsów.
Jeżeli zamierzasz kupić skaner SCSI, sprawdź, czy dostarczona karta jest w stanie komunikować się także z innymi urządzeniami. Kontroler SCSI jest w stanie porozumiewać się z siedmioma urządzeniami, co daje Ci dodatkowe pole manewru przy przyszłych rozbudowach Twojego komputera. Jednak niektóre karty są mogą rozmawiać tylko z jednym urządzeniem - obniża to bowiem ich cenę.
Skanery podłączane do portu równoległego (LPT) są w sprzedaży od kilku lat i cieszą się dosyć dużą popularnością. Wynika to z prostoty ich podłączenia i niskiej ceny, z powodu braku instalacji dodatkowego kontrolera. Niestety tego typu podłączenie nie jest zbyt szybkie. Na dodatek nie wszystkie kombinacje skaner-drukarka będą chciały ze sobą dobrze współpracować.
Najnowszym i najciekawszym interfejsem jest USB. Jest on dostępny dla popularnych pecetów dopiero od dwóch lat. Jeżeli masz starszy komputer, może on nie mieć złącz USB, wyprowadzonych z tyłu obudowy. Sprawdź, zanim kupisz taki skaner. USB jest najprostszym sposobem podłączenia urządzeń. Po prostu wepnij je w gniazdo i zainstaluj sterowniki. Interfejs ten jest szybki, tani i niezawodny. Dlatego właściwie we wszystkich aspektach jest lepszy od pozostałych. Jedynym wymogiem jest posiadanie Windows 98.

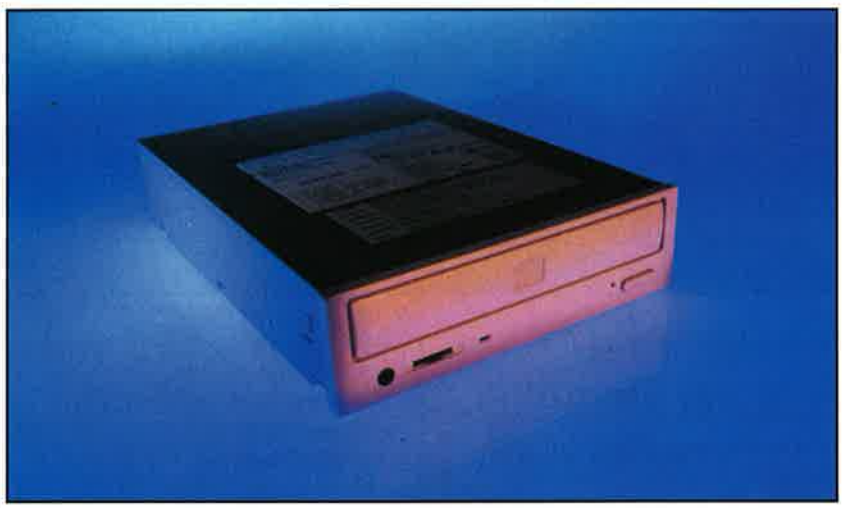
CD-RW

Kilka istotnych informacji o nośnikach danych

Był taki czas, że napędy CD potrafiły odtwarzać jedynie muzykę. Teraz mamy CD-ROM, CD-R i CD-RW. Ale co to wszystko właściwie znaczy?

Kupno napędu CD-ROM do komputera było raczej prostą sprawą. Wszystkie robiły praktycznie to samo i jedyną ważną różnicę stanowiła prędkość, z jaką pracowały poszczególne modele. CD-ROM (płyta tylko do odczytu, zawierająca dane i/lub dźwięk) jest jednym z motorów napędowych, które decydowały o popularności komputerów osobistych jeszcze kilka lat temu - przed erą internetu. A to za sprawą tego, że stanowiły praktycznie jedyne, ogólnodostępne źródło dużej ilości informacji. Dzisiaj sprawy mają się zupełnie inaczej. Wczesna popularność napędów CD sprawiła, że każdy obecnie sprzedawany komputer będzie miał taki w standardowym wyposażeniu. Technologia posunęła się tak daleko, że dzisiejsze czytniki CD-ROM są prawie 50 razy szybsze od oryginalnej konstrukcji. Oczywiście, prędkość nie ma żadnego znaczenia przy odtwarzaniu muzyki, ale przy kopiowaniu danych może zaoszczędzić dużo cennego czasu. Szybsze napędy spowodowały pojawienie się wielu możliwości dla odczytu wideo, a co za tym idzie rozwoju gier komputerowych. Niestety CD-ROM miał jedną, zasadniczą wadę: nie potrafił zapisywać danych i dźwięku, a tylko je odczytywać.

Kiedy płyta zostaje zapisana - zostaje zapisana i koniec. Nic nie można na to poradzić.



Nagrywarka Sony CRX120e jest jednym z najlepszych i najszybszych modeli dostępnych na rynku

CD-R

Ludzie naprawdę chcieli mieć możliwość tworzenia swoich własnych płyt w domu. Aby rozwiązać ten problem, powstały napędy CD-Recordable nazywane w skrócie CD-R. Jest to urządzenie, które potrafi zarówno odczytywać, jak i zapisywać wszelkie postaci danych i muzyki. W zasadzie CD-R były na rynku od tak dawna, jak CD-ROM, ale ich cena była zabójczo wysoka i dlatego musiało potrwać, zanim upowszechniły się one na popularnym rynku. CD-R używają lasera do wypalania informacji na płytach, ale potrafią je także odczytywać, co czyni je w pełni funkcjonalnymi CD-ROMami. CD-R stworzyły cały świat przechowywania danych dla domowych użytkowników. Mając płytę CD-R, nagle otrzymujesz możliwość zapisania 650 MB danych lub 74 minut muzyki. Przy cenie krążków, która spadła poniżej 10 zł, otrzymuje się cenę półtora grosza za megabajt, co jakby nie patrzyć jest niesamowitą wartością. Jednakże nie wszystkie wiadomości były dobre. CD-R ma swoje wady. Dane na nich muszą być zapisywane w sesjach, przez co nie można się cofnąć i dograć trochę. Kiedy płyta zostaje zapisana - zostaje zapisana i koniec.

CD-RW

Szybko wracamy do teraźniejszości, bowiem pojawia się CD-RW (CD-ReWritable). Można na nich nagrywać dane wielokrotnie. Można nadpisać pliki, zapisane poprzednio, a nawet wyczyścić całą płytę i zacząć od początku. W skrócie mówiąc, system traktuje CD-RW jak jeszcze jeden twardy dysk, co oznacza, że można mieć 650 MB odnawialnej przestrzeni na każdej płycie. Niestety, napęd CD-RW nie może czynić swojej magii na zwykłych płytach CD-R. Trzeba się zaopatrzyć w specjalne krążki wielokrotnego zapisu, które kosztują około 20 zł. Ta niska cena jest faktem, który decyduje o tym, że ludzie wybierają CD-RW jako najwygodniejsze medium do archiwizacji danych. Tradycyjnie był to teren dużych napędów taśmowych i urządzeń magnetycznych typu Jaz i Zip. Jednak nawet IOmega zdecydowała ostatnio, że prowadzi przegraną walkę i wyprodukowała swój własny napęd CD-RW. CD-RW wykorzystuje do zapisu i kasowania danych technologię zmiany fazy. Polega on na tym, że poszczególne punkty na płycie zmieniają swój stan z amorficznego w krystaliczny pod

Prędkość CD-RW

Kluczową sprawą przy wyborze napędu CD-RW jest jego prędkość. Kiedy używasz go dzień w dzień, ostatnią rzeczą jest czekanie na to, aż skończy nagrywać. Jednakże dojście do tego, z jaką prędkością pracuje napęd nie jest prostą sprawą, gdyż producenci podają zazwyczaj trzy różne wartości. Pierwsza z nich odpowiada za zapis na płytach CD-R, druga - na CD-RW, a trzecia mówi o tym, jak szybko nagrywarka odczytuje dane. Dosyć dobrą wskazówką może okazać się nazwa urządzenia. Weźmy na przykład napęd Creative CD-RW Blater 2224. W tym przypadku wszystkie trzy prędkości zostały ukryte w nazwie. Może on zapisywać CD-R z podwójną prędkością, podobnie jak CD-RW, a odczyt odbywa się z szybkością 24x. Dzisiaj powinieneś szukać czegoś, co potrafi zapisywać z czterokrotną prędkością, zarówno na krążkach CD-R jak i CD-RW.

Napęd Yamaha CRW6416S oferuje rewelacyjne prędkości zapisu: 6x dla CD-R i 4x dla CD-RW. Używa przy tym bardzo szybkiego złącza SCSI.

Prędkość CD-RW

Niestety, trzeba się nauczyć dosyć dużej ilości określeń, które są związane z nagrywaniem płyt. Po pierwsze, nazwa CD-RW odnosi się zarówno do napędów, jak i krążków wielokrotnego zapisu. To samo dotyczy CD-R. Istnieją cztery sposoby podłączania nagrywarki do komputera: SCSI (Small Computer Systems Interface), IDE (Integrated Drive Electronics, czasami także EIDE lub ATAPI), port równoległy oraz USB (Universal Serial Bus).

Podłączenie przez SCSI wymaga zainstalowania dodatkowego kontrolera, który umożliwia podpięcie kabli do napędu. Jest to nieco kosztowne i skomplikowane w instalacji, ale oferuje znacznie większą prędkość i bezpieczeństwo danych. Najszybsze nagrywarki na

16 - 20 zł za 650 MB przestrzeni wielokrotnego użytku to niewiele, niezależnie od czyichkolwiek przekonań

rynku obowiązkowo wykorzystują interfejs SCSI. IDE także wymaga zdjęcia obudowy komputera, ale nie trzeba instalować żadnych dodatkowych kart rozszerzeń. Wystarczy wziąć kabel dostarczony razem z urządzeniem i podłączyć go do odpowiedniego gniazda na płycie głównej. Ta metoda jest bezpieczna, dosyć szybka i najtańsza. Nagrywarki wykorzystujące port równoległy podłącza się do tego samego gniazda, co drukarkę. Są łatwe w instalacji, ale niestety bardzo wolne, a na dodatek mogą powodować konflikty z drukarką. Napędy USB są zdecydowanie najłatwiejsze w montażu, ale niestety wciąż nie tak szybkie i bezpieczne jak modele SCSI

wpływem lasera o zmiennej mocy. Powoduje to zmianę własności refleksyjnych, co pozwala na zapis danych. Oczywiście, nie potrzebujesz takich funkcji, jeśli chcesz tylko wypalić płytę z muzyką, ale dlatego napędy CD-RW posiadają także możliwość zapisu na tradycyjnych płytach CD-R.

CD-RW kontra DVD

Przy całym tym szumie, jaki dzisiaj tworzy się wokół napędów DVD, można mieć wątpliwości, czy inwestowanie w napęd CD-RW ma sens. Czy popularność technologii DVD oznacza, że CD-RW są wypierane? Cóż, odpowiedź brzmi: i tak, i nie. Zaraz to wyjaśnimy. W zależności od standardu, DVD może pomieścić do oszałamiających 17 GB danych, co sprawia, że 650 MB dla CD-RW wygląda raczej żałośnie. Tak więc napędy DVD-RAM (odpowiednik CD-RW) na pewno będą o wiele lepsze i wydajniejsze. Jedynym problemem jest to, że nie ustalono jeszcze standardu wielokrotnego zapisu na płytach DVD. Wszystko to sprawia, że niezbyt kosztowne napędy DVD-RAM będą dostępne dopiero w następnym tysiącleciu. Dlatego, jeżeli już dzisiaj potrzebujesz taniego i łatwego w obsłudze medium do przechowywania dużych ilości danych, CD-RW jest dla Ciebie. W przyszłości DVD-RAM bez wątpienia zajmie jego miejsca, jednak przynajmniej na razie CD-RW króluje.

Tłum. Łukasz Nowak

SALON KOMPUTEROWY Helion
Wrocław, ul. Długa 68
(naprzeciwko Supermarketu HIT)
tel. (071) 781-78-84
e-mail: helion@klub.chip.pl

Komputery (nie) tylko dla graczy

LG intel
HEWLETT PACKARD Belinea AMD EPSON

- podzespoły
- akcesoria
- zestawy
- materiały eksploatacyjne
- oprogramowanie

Zestaw promocyjny:
Celeron 400
32 MB RAM BX
HDD 6,4 GB
CD-ROM 40x
Karta graficzna
Karta muzyczna
Klawiatura, mysz
2299 zł
Ceny zawierają podatek VAT!
Monitor 15" cyfrowy 670 zł
Gwarancja do 24 m-cy

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową!
Przy przedpłacie udzielamy 2% rabatu.

Wszystkie nazwy i znaki graficzne są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich prawnych właścicieli

Inżynieria płynów

Nie próbujcie tego w domu

Ten człowiek najwyraźniej pomylił komputer z miską olejową swojego samochodu. Można to zrobić łatwo, ale nie wzywajcie nas, gdy podczas waszych prób coś się wysypie. Co się stanie, gdy się wymiesza peceta z olejem? Zaraz wkroczycie w bardzo dziwny świat Doktora Zamrażacza i jego eksperymentów z podkręcaniem doskonałym.

W tej rubryce opowiadamy o naprawdę szalonych ideach, ale zanurzenie płyty głównej w pojemniku z olejem mineralnym i następnie podkręcenie procesora do granic możliwości to z pewnością coś, co zajmie jedno z pierwszych miejsc w naszym rankingu. Olej i komputery to zwykle rzeczy, których się nie miesza ze sobą, zatem gdy dowiedzieliśmy się, że istnieje człowiek na tyle ekscentryczny, żeby tego spróbować, od razu zorientowaliśmy się, że oto mamy kandydata do artykułu w tym miesiącu. Facet nazywa się Dr Zamrażacz i narodził się, aby wykonać misję, która wyniosła go poza konwencjonalny świat śmiertelników w rzeczywistość, gdzie liczy się jedynie szybkość. Nie próbujcie go jednak naśladować, ponieważ dla waszego komputera (a może i waszego zdrowia psychicznego) będzie to oznaczało wysłanie w podróż bez możliwości powrotu. Jeszcze raz błagamy: nie próbujcie tego w domu!

Skontaktuj się z nami

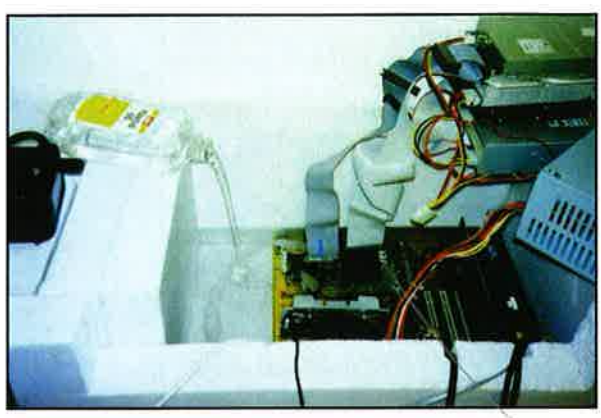
Zrobiłeś ze swoim pecetem coś szalonego? Tak? W związku z tym bardzo chcielibyśmy się z tobą skontaktować! Wyślij do nas maila, na adres: nieprobuj@silvershark.com.pl ze wszystkimi szczegółami, a może stanie się tak, że w następnej edycji "Nie próbuj tego w domu" będziesz ozdobą tych stron? Nie ociągaj się! Czekamy.

Inżynieria płynów

Jak się z pewnością domyślacie, Dr Zamrażacz nie jest prawdziwym nazwiskiem. Nasz bohater ma na imię Eric. Skromnie określa siebie jako "zwykłego Józka, który jest trochę bardziej radykalny w swoich upodobaniach. Kocham takie życie z pasjami". Trochę bardziej radykalny? Akurat! Eric najwyraźniej łaknie wszystkiego, co jest związane z komputerami, a w szczególności przygodami w świecie systemów chłodzenia. Jeśli patrzycie na obrazek zanurzonej w oleju płyty głównej Erica i wyszeptujecie pytanie "dlaczego?", może więc Eric oświeci was trochę w tej materii? "Zrobiłem to, ponieważ lubię wymyślać różne rzeczy i wcielać je w życie", wyjaśnia. "Jeśli układy CMOS mogą pracować szybciej, gdy są schłodzone, powinienem więc doprowadzić do zmniejszenia ich temperatury tak bardzo, jak to tylko możliwe. Zrobiłem to, aby się dowiedzieć, czy to zadziała. Nie chodziło mi o oszczędność. Nie chciałem też przyspieszyć w ten sposób pracy jakiejś konkretnej aplikacji, choć cały czas bardzo lubię grać w dobre gry 3D".

W tym miejscu trzeba wyraźnie zdefiniować, co tak naprawdę robi Dr Zamrażacz. Nie chodzi mu o to, żeby pozbyć się wszelkiego ciepła z okolic płyty głównej, aby szybciej pracowała, kiedy dokonało się na niej overlockingu. Nie, tak naprawdę dzięki swojemu wynalazkowi otrzymuje on temperatury minusowe. Podstawowa przesłanka jest taka sama, jak w przypadku dobrze ochłodzonego 800-megaherzowego Athlona Kryotecha. Kiedy temperatura spada, układ procesora CMOS przyspiesza. Jest wiele skomplikowanych technologicznie powodów, które sprawiają, że tak się dzieje, ale prawdopodobnie najprościej jest o tym myśleć w ten sposób, że wchodzą tu w grę pewne prawa fizyki. Według Kryotecha, w temperaturze minus 40 stopni Celsjusza normalne urządzenia CMOS-u działają o 30-35 procent szybciej. To jest właśnie skok w wydajności, który chce osiągnąć Eric. Druga sprawa, którą trzeba wyjaśnić to, dlaczego zanurzył on płytę główną w oleju mineralnym.

Ujmijmy to tak: jeśli zamierzacie bardzo mocno ochłodzić powietrze, poniżej zera stopni, para w nim zgromadzona skrapla się, co powoduje pojawienie się lodu - mogłoby to być bardzo niebezpieczne dla części komputera. No i w tym momencie pojawia się olej mineralny. Chłodzenie płynem bazuje na fakcie, że większość płynów jest lepsza w przewodzeniu ciepła niż powietrze. Dodatkowo są one w stanie utrzymywać ciepło o wiele dłużej. Jak dotąd, wszystkie urządzenia do chłodzenia płynem, które widzieliśmy, oznaczały konieczność stworzenia wodoszczelnej obudowy wokół procesora, następnie pompowania płynu bezpośrednio na niego. Dr Zamrażacz dokonał ewolucji tego systemu, zanurzając całą płytę główną (procesor, karty i wszystko inne) w zbiorniku z olejem. W ten sposób można dojść do temperatur mniejszych od zera bez uszkadzania płyty głównej. Olej mineralny jest przeważnie używany do smarowania części w maszynach przemysłowych lub do chłodzenia


Czas na objawienie prawdy - wreszcie mogliśmy się przekonać, czy teoria Erica okaże się prawdziwa również w blasku chłodnego dziennego światła

wielkich transformatorów, które możemy zobaczyć na słupach telegraficznych. Jego podstawowe cechy dotyczą faktu, że nie przewodzi prądu i że pozostaje w stanie płynnym w temperaturach od minus 50 do plus 90 stopni Celsjusza. Choć wydaje się to dziwne, możesz po prostu wykąpać w tym czymś elementy, z których zbudowany jest twój komputer, i nic się nie stanie. Poza tym nie powoduje on korozji i jest dobrym przewodnikiem ciepła. Aby dojść do temperatur poniżej minus 25 stopni Celsjusza, trzeba użyć bardzo czystej postaci oleju mineralnego, który jest drogi, ale nie zawiera małych drobin, które można znaleźć w tańszym.

Po grudach do celu

"Superchłodniczy" projekt Erica przeszedł przez wiele różnych etapów sukcesów i porażek i jest dobrze udokumentowany na jego stronie w Sieci (www.accsdata.com/drffreeze/). Obiektem jego pierwszych prób była płyta główna ASUS T2P4 oraz procesor AMD K6-2 300. Chłodzenia tego układu dokonał za pośrednictwem okiennego systemu klimatyzacyjnego, który sprowadził jego temperaturę do minus 40 stopni Celsjusza. Niestety, nie był to wielki sukces, z powodu problemu kondensacji powietrza, o którym mówiliśmy wcześniej. Wtedy przyszedł mu do głowy pomysł wykorzystania oleju mineralnego. Idea zanurzenia płyty głównej w kadzi z olejem może wydawać się bezproblemowa w teorii, jednak rzeczywiste wprowadzenie jej w życie to zupełnie inna para kaloszy. Po pierwsze, potrzebujesz odpowiedniego sprzętu. Eric zbudował izolowaną obudowę piankową, w której miał się znaleźć olej. Była ona odpowiednia, by wsadzić w nią cewkę chłodzącą, a twardy dysk i system zasilający wystawić ponad powierzchnią. Do celów testowych użył procesora Celeron 333MHz. Wstrzymując oddech, wypełnił obudowę olejem. Moment napięcia? "Oczywiście!", śmieje się. "Wiedziałem, że wszystko będzie działało, ale mimo to moje serce zatrzymało się na moment". Kiedy już obudowa była pełna, Eric, z sercem ciągle odmawiającym bicia, postawił pompę ogrodową blisko procesora, aby pompowała olej do cewki chłodzącej urządzenia klimatyzacyjnego, skąd mogła popłynąć z powrotem do obudowy. Ustawił pompę tak, aby zabierała olej znad procesora, czyli najbardziej gorącego elementu systemu. Ku jego zaskoczeniu system wystartował za pierwszym razem, a po zmierzeniu temperatury okazało się, że wynosi ona aż minus 38 stopni Celsjusza.

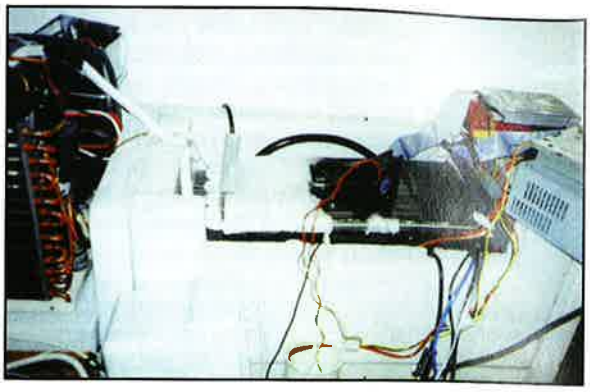
Pojawia się pytanie, ile mocy wycisnął on z całej tej maszynerii. "Głupio przyznać, ale wcale nie większą niż, gdy użyłem kombinacji wiatraczka-wsysania ciepła (416MHz). Z powodu wahań zasilania system nie był zbyt stabilny". Eric wciąż pracuje nad swoim projektem. Ostatnio wpadł na to, aby zanurzyć wszystkie części peceta, by wyrównać problem z wahaniami napięcia.

Koszmar!

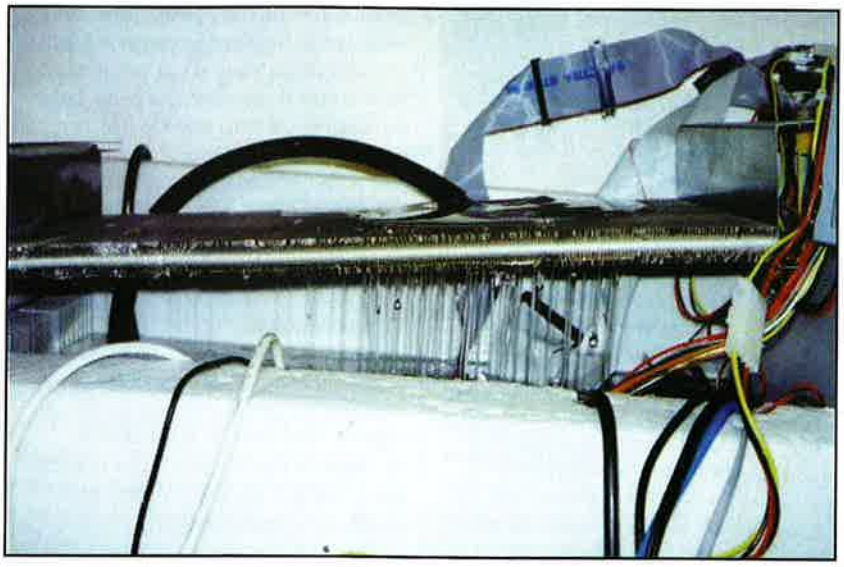
Eric osiągnął dzięki swojemu systemowi pewien sukces, ale nie przyszedł on tak łatwo i bezproblemowo. Niektóre rzeczy były fatalne. Na przykład wtedy, gdy nieumyślnie pozostawił włączoną cewkę chłodzącą bez oleju, który mógłby przez nią przepływać. "Po godzinie zorientowałem się, że nie wyłączyłem zasilania i zawołałem swoją dziewczynę. Wyłączyła je i zrobiła kilka fotek. To właśnie możesz zobaczyć tutaj". Powietrze skropliło się, wokół systemu chłodzenia pojawił się lód. Kiedy się roztopił, wpadł do obudowy i zatonął, umieszczając się zarówno na piance, jak i na płycie głównej. "To bardzo ciekawe, że kiedy małe krople wody oblegały moją płytę główną, ona cały czas pracowała", zauważa spokojnie Eric. "Wierzę, że olej przykrywa ją i chroni przed jakimikolwiek uszkodzeniami spowodowanymi przez wodę". Eric ciągle prowadzi internetowy dziennik ze swoich eksperymentów. Według jego własnych słów jest to pamiętnik "ambicji, mocy i żądzy prędkości". Jest oczywiście świadomy, że niektórym ludziom wydaje się, że odbiło mu, ale nie ma on zamiaru z tego powodu rezygnować z zastanawiania się nad praktycznym wymiarem swoich starań. Jeśli przeglądniesz księgę gości Erica, zobaczysz, że tak naprawdę inspiruje on innych, aby poszli jego śladami. Z pewnością zakup taniej płyty głównej i nowego Celerona to najprostsza droga do uzyskania zadowalających szybkości za niską cenę, ale kiedy ktoś próbuje o tym wspomnieć, legiony sympatyków Erica przychodzą na odsiecz, stwierdzając: "On jest artystą, który tworzy coś w czterech wymiarach. Jego praca symbolizuje pragnienie połączenia skończoności z nieskończonością. Niezaspokojony tajemnicą, którą nazywamy nadzieją. Dzieło Dra Zamrażacza zdaje się przekraczać porządek praktyczny i wkraczać w coś o charakterze techno-świętości. Zanurzenie czegoś fizycznego, później stworzenie z tego czegoś metafizycznego, kiedy trwa się w poszukiwaniu nieskończonej prędkości i istnienia - to geniusz, a nie nonsens". Innymi (bardziej przyziemnymi tym razem) słowy - zapomnij o praktycznym wymiarze: tego właśnie dotyczy projekt naszego doktora. Zrobił to po nic. Jedynie po to, aby sprawdzić, że to możliwe, i właśnie za to zdobył uznanie ze strony naszego pisma. Jeśli nie byłoby ludzi takich jak Eric, świat byłby nudny, a ta rubryka wcale nie miałaby racji bytu!

Tłum. Mariusz Turowski

Czy chciałbyś mieć takie ustrojstwo, panoszące się w domu, na twoim biurku?



To właśnie tutaj coś poszło nie tak, jak powinno - na jednostce chłodniczej pojawił się lód, a kiedy się topi, sprawia, że na płytę główną spadają kropelki wody.



Niesamowite - na tym obrazku możesz wręcz zobaczyć, jak olej mineralny kapie z jednostki chłodniczej.

Kreatywna Anihilacja

Słów kilka o nowych produktach Creative Labs

W październiku odbyła się w warszawskim Teatrze Narodowym prezentacja nowych produktów znanej na całym świecie firmy Creative Labs. Jej podstawowym obiektem był nowiuśki akcelerator 3D - Annihilator 256 oparty na przełomowym układzie nVidia GeForce 256. Aby utrwalić ślad tego zdarzenia, postanowiłem przedstawić Wam nasze wrażenia i kilka fotek.

Jedyną niezbyt miłą rzeczą, jaka była związana z tą konferencją był fakt, że odbywała się w Warszawie. Wiem, wiem, zaraz zostanę oskarżony o "wrocławski szowinizm", ale atmosfera i nastawienie ludzi w naszej stolicy odrobinę mnie męczy. Ale przebrnęliśmy przez wszystkie niedogodności i dotarliśmy do Teatru Narodowego. Tam bardzo gorąco nas przywitano i po chwili rozpoczęła się prezentacja. Składała się ona z dwóch części: pierwsza poświęcona dźwiękowi, a druga grafice. Po krótce przedstawimy Wam teraz ich treść.

A to jest coś, o czym powinien marzyć każdy gracz ... oj, będzie gorąco.

Jeśli chodzi o technologie dźwiękowe, Creative Labs w tej chwili nie ma zaskakujących i rewolucyjnych nowości. Nie znaczy to, że nic się

w tej dziedzinie nie dzieje. Wszystkich dotychczasowych posiadaczy kart SB Live! ucieszy zapewne (albo już ucieszyła) nowa wersja oprogramowania Live!Ware 3. I nie jest to tylko pakiet sterowników, ale moduł przeprogramowujący cały procesor sygnałowy karty. W ten sposób uzyskuje się bardzo duże usprawnienia w jej działaniu. Podstawowymi nowościami w trzeciej wersji są efekty Obstruction i Occlusion. Służą one do symulowania przeszkód na drodze dźwięku oraz wszelkich ech i interferencji fal. Oznacza to z grubsza tyle, że jeżeli programista zażyczy sobie, żeby pomiędzy źródłem dźwięku, a odbiorcą stała kamienna ściana, to karta sama wyliczy odpowiednie zniekształcenie. Podobnie można symulować pogłos pojawiający się w zamkniętych pomieszczeniach, a nawet efekt Dopplera. Live!Ware 3 można ściągnąć ze strony www.soundblaster.com. W ograniczonej wersji jest darmowy, a za komplet trzeba zapłacić kilkadziesiąt złotych.

A tutaj redaktor Maciej Lewczuk usilnie stara się ujarzmić jeden ze słynnych, warszawskich parkometrów

Nieco nowości pojawiło się także w urządzeniach dźwiękowych

Nowa wersja SB Live! - Platinum - na pewno zainteresuje profesjonalistów

Creative. Po pierwsze wprowadzono model SB Live! Platinum, o którym możecie przeczytać już w tym numerze. Jest to karta przeznaczona dla nieco bardziej wymagających użytkowników, a nawet profesjonalnych muzyków. Podstawową nowością jest tutaj wyprowadzenie na zewnątrz bardzo dużej liczby złącz, w tym również światłowodowych. Po szczegóły odsyłam do artykułu na stronie 180.

Wspomniano także o wprowadzeniu nowych wersji zestawów głośnikowych z serii FPS i Desktop Theatre. Posiadają one tylko kosmetyczne zmiany związane z podniesieniem mocy i ogólnej jakości brzmienia.

A teraz pora na sedno programu - karty graficzne. Tutaj właściwie jedynym tematem był Annihilator. Jest to nowiuśka karta, która została zbudowana w oparciu o układ nVidia GeForce 256. Jest to pierwsza na rynku popularnym kość, która

Jan Hauer szalał na deskach Teatru Narodowego i wszystkim nam jego występ głęboko zapadł w pamięć

oferuje technologię Transform And Lighting. Jej celem jest przeniesienie obciążenia obliczeniowego związanego z przekształceniami geometrycznymi na procesor akceleratora. Obecne modele potrafią zaledwie nakładać tekstury i rysować piksele na ekranie, a cała odpowiedzialność za obliczenie, w którym miejscu te piksele mają być spoczywa na głównym CPU komputera. Transform and Lighting przenosi te zadania wprost do karty graficznej. Oznacza to tyle, że kiedy wyświetlany jest na ekranie obiekt, który nie zmienia swojej postaci, a jedynie się obraca dookoła osi, to główny CPU praktycznie nic nie robi. Całość obliczeń wykonuje akcelerator. Wbrew pozorom jest to technologia rewolucyjna, która do tej pory z powodzeniem była stosowana w drogich, profesjonalnych kartach. Wierzcie, lub nie, ale już za rok trudno będzie sobie bez niej wyobrazić granie.

Oczywiście ważna jest także obsługa programowa. I tutaj mam dwie dobre nowiny. Po pierwsze, Transform and Lighting jest zgodna ze standardem OpenGL, dlatego wszystkie gry z niego korzystające dostaną natychmiastowego kopa. A druga wieść niesie,

Creative oferuje już kompletne spektrum produktów multimedialnych najwyższej klasy

że już kilkadziesiąt największych firm produkujących gry ogłosiło, że wszystkie ich produkty będą obsługiwały nową technologię. Oznacza to, że na naszych oczach odbywa się gwałtowna rewolucja, która będzie jeszcze większym skokiem niż wprowadzenie akceleratorów. A czy ktoś jeszcze pamięta gry sprzed 3dfxa? Owszem, pewnie parę osób z ironicznym uśmieszkiem wspomina je czasami, ale dzisiaj nie ma mowy o sukcesie, jeżeli gra nie obsługuje akceleratora. Już za rok będzie się dokładnie tak samo mówić o Transform and Lighting. Na dowód tego, można podać, że praktycznie wszystkie firmy produkujące układy graficzne (np. ATI, Matrox, S3) zapowiedziały, że następne generacje ich akceleratorów będą obowiązkowo zawierać odpowiednik tej technologii.

Konferencja zakończyła się małym poczęstunkiem (tak, jak kazał nam naczelny, ostatni spadliśmy pod stół :-) i wszyscy się rozeszli do domów. Wszyscy oprócz nas, my udaliśmy się na pięterko przeprowadzić specjalnie dla Was wywiad z ludźmi noszącymi logo Creative na piersiach. Możecie go przeczytać na następnej stronie.

Łukasz Nowak
Maciej Lewczuk

CREATIVE LABS Z PIERWSZEJ RĘKI

Multimedialny gigant odkrywa tajemnice

Przy okazji październikowej konferencji prasowej firmy Creative, mieliśmy okazję przeprowadzić wywiad z jej brytyjskimi przedstawicielami, którzy udzielili nam wielu ciekawych odpowiedzi. Rozmawialiśmy z osobami odpowiedzialnymi za dział audio (Jan Hauer) i akceleratory graficzne (Eoin Leyden). Dowiedzieliśmy się wielu ciekawych faktów, szczególnie istotnych dla polskich użytkowników.

Łukasz Nowak: Jak firma Creative radzi sobie na polskim rynku?

Jan Hauer: Wzrost naszej sprzedaży w Polsce jest, z tego co wiem, największy ze wszystkich. W tej chwili uzyskujemy ponad 160 procent wartości oczekiwanej przychodu i liczby sprzedanych egzemplarzy. Tak więc wzrost jest o wiele większy niż przewidywaliśmy. Zaczęło się to zwłaszcza w tym roku. Poprzednio oscylowaliśmy pomiędzy 90 i 100 procent prognozy, ale od początku tego roku daje się zauważyć gwałtowne przyspieszenie sprzedaży.

ŁN: Wydaje mi się, iż jest to spowodowane głównie faktem, że Creative jest praktycznie jedyną dużą firmą, która dostarcza do swoich produktów w pełni zlokalizowane podręczniki. Czy zamierzacie poszerzyć granice polonizacji o na przykład sterowniki? Wielu użytkowników mogłoby uzyskać znaczny wzrost wydajności i jakości obrazu, gdyby rozumieli znaczenie większości parametrów.

JH: Eoin, może ty odpowiesz? Sprawa bardziej dotyczy kart graficznych niż dźwiękowych ...

Eoin Leyden: Czemu ja? Ty odpowiedz, Jan :-) Po pierwsze, masz całkowitą rację, ale opracowanie pełnej lokalizacji sterowników dla wszystkich języków europejskich byłoby fizycznie niewykonalne. Szczególną trudność przy kartach graficznych sprawia częstość pojawiania się nowych odmian driverów. Pamiętam przypadek, kiedy w jednym miesiącu wypuściliśmy pięć oficjalnych wersji. Każdą z nich musimy sprawdzić na wszystkich systemach operacyjnych: Windows 95, 98 i NT w każdym z języków. Dlatego, w tej chwili przeprowadzamy testy na 39 platformach. I mamy na to wszystko zaledwie cztery dni. Kolejną sprawą jest bardzo krótki cykl życia produktów graficznych - 4 miesiące. Zazwyczaj przed wypuszczeniem nowej karty, wszyscy biegają jak opętani, pracując 24 godziny na dobę, żeby tylko zdążyć na czas. Z przykrością muszę stwierdzić, że na dzień dzisiejszy nie jesteśmy w stanie opracowywać wielojęzykowych wydań sterowników.

JH: Istnieje pewna nadzieja, gdyż Microsoft zezwolił ostatnio na dodawanie całego tekstu w postaci osobnego pliku, który można szybko wymienić. W tej chwili wszystko musimy wkompilowywać w kod wykonywalny, co zajmuje bardzo dużo czasu. Polska staje się na tyle dużym rynkiem, że już wkrótce może się okazać, że rozpoczniemy dalszą lokalizację. Jednak ze względu na duże koszty takiego przedsięwzięcia, musimy być pewni, że sprzedaż będzie na tyle duża, że pokryje poniesione nakłady.

ŁN: Kiedy będzie można kupić w Polsce pełną wersję akceleratora, opartego na nowym układzie nVidia GeForce?

EL: Prawdopodobnie już w listopadzie, ale nie można nic obiecać. Powiem, dlaczego tak się dzieje. Otóż we wstępnej fazie procesu produkcji, nVidia sprzedaje bardzo niewielkie ilości układów, aby w razie wykrycia jakichkolwiek błędów, nie stracić zbyt wiele. Załóżmy, że dostanę 10 tysięcy układów, które muszę rozesłać po trzynastu krajach. Daje to zaledwie kilkaset sztuk dla każdego. Taką ilość mógłbym dać do jednego sklepu w Londynie i rozeszłaby się w tydzień. Dlatego na całą Europę potrzebne jest nie mniej niż 35 tysięcy kart, aby można rozpocząć sprzedaż. Dochodzi jeszcze do tego opóźnienie związane z lokalizacją. Nie ma sensu wypuszczać produktu, jeżeli mogę zapewnić dwie sztuki. Na Polskę potrzeba kilka tysięcy.

ŁN: Ostatnio bardzo mocno poszerzyliście współpracę z firmą nVidia. Czy nadal będziecie wspierać karty z układami innych producentów?

EL: Oczywiście, wciąż będą się pojawiać nowe wersje sterowników dla akceleratorów z kośćmi S3. Jednak ograniczamy się tylko do uaktualniania oprogramowania. Z powodu połączenia S3 i Diamonda nie zamierzamy oferować nowych kart z chipami S3.

ŁN: A z innymi?

Jan Hauer - główny specjalista odpowiedzialny w Europie za produkty dźwiękowe

Anna Sergiel - dzięki tej uroczej pani mieliśmy okazję przedstawić Wam ludzi z Creative'a

EL: Cóż, nie jest tajemnicą, że oglądamy dokładnie wszystko, co pojawia się na rynku. Musimy wiedzieć, co oferuje nasza konkurencja, gdyż jeśli opuścimy jakieś istotne innowacje, na pewno ktoś inny to od razu wykorzysta. Dla przykładu można podać układ Glaze3D, produkowany przez firmę Bad Boys, gdyż jest on dosyć interesujący. Jednak na dzień dzisiejszy nie możemy nic więcej na ten temat powiedzieć. Co mogę stwierdzić, to fakt, że z całą pewnością nie będziemy już pracować nad rozwiązaniami 3dfx i S3.

ŁN: Czy może planujecie więc połączenie się z nVidią?

EL: Szczerze mówiąc, fuzja Creative i nVidia nie miałaby większego sensu. Zawsze dostarczaliśmy produkty na najwyższym poziomie. Swego czasu marki 3dfx, a teraz nVidia. Bardzo użyteczną sprawą jest elastyczność, jaką gwarantuje nam dotychczasowa współpraca. W dziedzinie najświeższych technologii nie można być cały czas na szczycie. Zawsze przychodzi taki moment, że pojawia się ktoś lepszy. Jeszcze półtora roku temu 3dfx nie miał praktycznie konkurencji. Dzisiaj - w zasadzie się nie liczy. Teraz na górze jest nVidia i nie popełnia ona starych błędów 3dfx, ale za rok ... wszystko się może zdarzyć. Dlatego dla nas wygodniej jest współpracować z aktualnym liderem, ktokolwiek by to był. Z punktu widzenia nVidii, taki układ jest również korzystny. Creative koncentruje się prawie wyłącznie na najszybszych technologiach, nie wypuszczając tanich, uproszczonych wersji produktów (np. Vanta). Ze względu na niską cenę i dużą ilość sprzedawanych sztuk, ryzyko w tej branży jest zbyt duże. nVidia jest zadowolona z tego, że może wiązać się także z innymi, mniejszymi producentami, gdyż pozwala to na pokrycie dokładnie każdego segmentu rynku: od najtańszych konfiguracji po ekskluzywne i drogie wersje. Creative ma dostęp do najwyższych technologii, a nVidia może obsługiwać cały rynek. Gdybyśmy się mieli związać, obie firmy straciłyby swoją elastyczność, co skończyłoby się tak, jak w przypadku 3dfx i STB.

ŁN: Wszyscy na rynku wydają się być opętani tzw. alternatywnymi systemami operacyjnymi (Linux, BeOS). Jak to wygląda u Was?

EL: Sterowniki do Linuxa i BeOS powinny być dostępne poprzez stronę WWW nVidii. Mamy w naszej siedzibie jednego człowieka, który zajmuje się wyłącznie kwestiami związanymi z Linuxem. Jednak przed tym systemem jest jeszcze długa droga, dlatego na razie zapewniamy tylko podstawową funkcjonalność, ale z pewnością w przyszłości powiększymy nasze zainteresowanie tym systemem.

JH: Co do BeOS, to na razie nie oferujemy żadnego bezpośredniego wsparcia, ale bardzo dokładnie się mu przyglądamy. Istnieje możliwość, że już niedługo właśnie BeOS stanie się poważnym konkurentem dla Microsoftu i z całą pewnością nie przeoczymy tego momentu.

ŁN: Creative rozpoczynał karierę jako firma produkująca prawie wyłącznie karty dźwiękowe. W tej chwili jakby więcej uwagi zwraca się na akceleratory graficzne. Czy jest to oficjalna polityka firmy, czy tylko chwilowe wymaganie rynku?

JH: Nasz dział audio ma się bardzo dobrze. Przez wszystkie te lata rozwinęliśmy bardzo dużą produkcję urządzeń związanych z dźwiękiem i wciąż się rozwijamy. Nasze obroty w tej branży co roku wzrastają o ponad 25 procent. Pozostałe działy rozwijają się znacznie dynamiczniej. Na przykład przychody ze sprzedaży kart graficznych podwoiły się w ostatnim roku. Również produkcja głośników i odtwarzaczy DVD zaczyna przynosić znaczne dochody. Z działem audio jest wszystko w porządku, a po prostu ciągle poszerzamy naszą ofertę o inne typy produktów.

Eoin Leyden - wiedział o kartach graficznych więcej niż mógł powiedzieć, ale wyciągnęliśmy z niego to i owo :-)

ŁN: Patrząc na kolejne wersje oprogramowania LiveWire i ogromne modyfikacje, które one wnoszą, można odnieść wrażenie, że teraz wszystkie produkty dźwiękowe będą składały się z tego samego sprzętu i innych wersji software'u. Czy to prawda?

JH: W najbliższym czasie - owszem. Jednak już w pierwszej połowie przyszłego roku planujemy wypuszczenie zupełnie nowego układu do kart dźwiękowych, który przyniesie zaskakujące zwiększenie możliwości domowego komputera. W tej chwili jeszcze za wcześnie mówić o szczegółach, ale obiecuję, że wszyscy zostaną zaskoczeni.

ŁN: Na całym świecie obserwuje się bardzo duże zainteresowanie formatem MP3. Czy Creative zamierza wprowadzić jakieś sprzętowe wersje kompresorów albo dekompresorów?

JH: W tej chwili trudno jest znaleźć tanią technologię, która umożliwiałaby znaczne przyspieszenie kodowania MP3, dlatego na dzień dzisiejszy nie proponujemy takich rozwiązań. Jednak w naszych laboratoriach trwają szeroko zakrojone prace związane z kompresją muzyki. Należy tutaj pamiętać, że MP3 jest już dosyć starym formatem i niedługo może zostać zastąpiony przez coś zupełnie nowego i lepszego. Z całą pewnością następna generacja naszych produktów będzie zawierać rozbudowane funkcje dotyczące kompresji, ale o szczegółach poinformujemy na początku przyszłego roku.

ŁN: Bardzo dziękuję za wywiad i do zobaczenia w przyszłym roku.

JH: Z całą pewnością.

LifeView

LIFEVIEW FlyVideo'98 FM
LIFEVIEW FlyVideo'98

Znane ze swej niezawodności karty PCI z pilotem, zawierające: Tuner TV, BT 878 Capture board, Radio FM w przypadku wersji FM. Umożliwiają oglądanie telewizji z wysoką jakością na ekranie monitora w małym okienku lub pełen ekran, oraz zapisywanie sekwencji video na twardy dysk. Kompatybilność: Windows 95/98 oraz NT 4.0

Mach TV FM BG/DK
Mach TV BG/DK
Mach TV BG/DK ECONOMIC

Doskonałe karty PCI, atrakcyjne cenowo, z pilotem lub bez. Zawierające: Tuner TV, BT 878 Capture board, Radio FM w przypadku wersji FM. Teraz możesz oglądać telewizję na ekranie monitora w okienku lub na pełnym ekranie, zapisywać wybrane programy na twardy dysk.

Proabit®
NARODZINY I ŻYCIE KOMPUTERA

świat telewizji

TV Capture 98 BC/DK
TV Phone 98 BG/DK
Joy TV Teletext

Bardzo wysokiej jakości karty PCI z pilotem, zawierające: Tuner TV - 181 kanałów, BT 878 Capture board, Radio Stereo FM* + mikrofon*, pilot sterujący CD, TV, radio*, i inne, teletext, oprogramowanie, na ekranie monitora w okienku lub na pełnym ekranie, prowadzić videokonferencję w Internecie, słuchać radia*, płyt CD i zapisywać filmy video na twardy dysk.
*) dotyczy modelu TV Phone

ul. Pańska 97, 00-834 Warszawa
tel. (22) 654 76 65
654 76 66
654 76 67
fax (22) 654 76 74
e-mail: proabit@proabit.com.pl
http: www.proabit.com.pl

model
B-210
subwoofer + satelity
moc P.M.P.O.
500W
regulacja siły głosu
i tonów
w satelitach

nowa
szeroka
oferta!

YAMADA

naturalna
moc
dźwięku

ul. Pańska 97
00-834 Warszawa
tel. (22) 654 76 65
654 76 66
654 76 67
fax (22) 654 76 74
e-mail:
proabit@proabit.com.pl
http:
www.proabit.com.pl

Proabit
NARODZINY I ŻYCIE KOMPUTERA

Nowości sprzętowe

Logitech, znany producent myszek oraz urządzeń komputerowych dla biura i domu, wprowadzi nową serię produktów dla graczy. Będą to nowe myszki, joysticki oraz pady. Nowe urządzenia charakteryzują się wysoce zaawansowaną ergonomią, zastosowaniem najnowszych rozwiązań oraz przystępną ceną.

Pierwszym urządzeniem stworzonym z myślą o wszystkich graczach oraz użytkownikach komputerów lubiących wygodę, jest myszka WingMan Gaming Mouse. Mysz produkowana jest w kolorze ciemno-szarym, posiada trzy przyciski oraz zwiększoną czułość. Urządzenie to charakteryzuje się ergonomicznym kształtem, znanym już z wcześniejszych wersji myszek MouseMan.
Wraz z myszą dołączane jest bogate oprogramowanie w postaci specjalnie skonstruowanych sterowników pod system Windows, firmowego oprogramowania firmy Logitech - MouseWare oraz gry Shogo: Mobile Armour Division. Myszkę podłączyć można do komputera przez złącze PS/2 lub USB.

Kolejnymi urządzeniami są dwa nowe joysticki - Wingman Extreme Digital 3D oraz WingMan Attack. Te dwa nowe modele joysticków kontynuują tradycje Logitechu w dziedzinie nowoczesnych urządzeń dla graczy. WingMan Extreme Digital 3D to nowoczesny joystick o ergonomicznym, wygodnym dla dłoni kształcie. Wyposażony jest w 7 programowalnych i opisanych przycisków opartych na wysokowydajnych mikroprzełącznikach. Dodatkowo Logitech wyposażył joystick w tzw. hat switch, który jest specjalnie programowany. Urządzenie posiada również dokładną i płynnie działającą przepustnicę o zwiększonej czułości. Joystick WingMan Extreme Digital wyposażono dodatkowo w technologię TWIST HANDLE, która pozwala na obracanie rączki joysticka w zakresie 360 stopni. Również i tutaj można przyporządkować właściwe funkcje w każdym oprogramowaniu. Urządzenie podłączane jest do komputera przy użyciu portu serial lub USB.

3dfx Velocity 100

Łagodna bestia

Niedawno pisaliśmy o karcie Voodoo3 3500 TV, którą to pozycją firma 3dfx weszła na rynek produktów wyposażonych w większość rozwiązań, pozwalających grać oraz bawić się obrazem wideo. Teraz nadeszła pora, by zawojować rynek produktów stosowanych w najtańszych zestawach, których nabywcy także chcieliby cieszyć się akcelerowaną grafiką 3d.

TECHNICK

Produktem oferującym niezłe parametry przyspieszania wyświetlania grafiki w trzech wymiarach, przy niskich nakładach finansowych ze strony nabywcy, jest 3dfx Velocity 100. Wielu czytelnikom obeznanym już trochę w historii akceleratorów, nazwa nowego produktu twórcy słynnego Voodoo, skojarzyła się na pewno z flagowymi kartami firmy STB. Jest to jak najbardziej słuszne, gdyż firma ta została przejęta przez 3dfx. STB znane było jako producent szybkich, świetnie oprogramowanych, a jednocześnie tanich akceleratorów, rozprowadzanych jako tak zwane produkty OEM. Teraz myśl techniczna oraz doświadczenie partnerów zostało połączone i wspólnymi siłami starają się oni nie oddać pozycji 3dfx konkurencji. Velocity 100 jest zbudowana na bazie 128 bitowego akceleratora 2D i 3D, ośmiu megabajtów szybkiej pamięci SGRAM. Karta komunikuje się z płytą główną za pomocą złącza AGP 2x. Częstotliwość taktowania pamięci i układu akceleratora jest taka sama i wynosi 143 MHz. Na kości producent umieścił spory radiator, który znacznie się nagrzewa. Nawet jeśli nie chcemy podkręcać parametrów procesora i pamięci, to osobiście radziłbym postarać się o dodatkowe chłodzenie, co powinno dać nam komfort grania nawet po kilka godzin, bez obaw o zawieszanie się systemu. Co do instalacji sterowników w systemach Winows 9x, to radziłbym wszystkim, którzy będą nabywali model Velocity 100, by instalowali od razu większość oprogramowania, dostarczonego przez producenta na płytce CD. Chodzi o pozycje: Velocity Drivers, 3dfx Tools, 3dfx MiniGL oraz bibliotekę DirectX.

Jeśli tego nie zrobicie, to podczas uruchamiania gier, pracujących w D3D, będziecie mieli okazję na własne oczy przekonać się co to są błędy Z-bufora, alpha blendingu oraz jeszcze kilku innych, mniej istotnych. Na krążku znajdziecie także film pokazujący jak w najprostszy sposób dokonać rozbudowy systemu komputerowego o nową kartę, od rozkręcenia obudowy aż do instalacji oprogramowania. Jest to całkiem niezłe podejście do klienta, gdyż nie każdy użytkownik czuje się na siłach samodzielnie wymienić jakikolwiek podzespół, a dzięki temu samouczkowi będzie w stanie sam rozbudować ulubioną maszynę. Wysoka wydajność układów 3dfx'a jest znana już od dosyć dawna. Niestety, nie idzie ona w parze z jakością wyświetlanego obrazu. Czepiam się jak zwykle szczegółów, jak stwierdzi większość wielbicieli tej marki, ale ja będę obstawał przy swoim, pomimo tego, że przez kawałek czasu byłem szczęśliwym posiadaczem produktu spod znaku Voodoo. W obecnych czasach wielu producentów gier zachęca nas zapowiedziami typu: Engine gry wspaniale obrazuje świat rzeczywisty, którego 32-bitowy kolor zwala z nóg. Niestety, na Velocity 100 są pogramy jedynie w palecie 16-bitowej. Jest to może już czepianie się, ale różnicę naprawdę widać, szczególnie, gdy na przykład ściany pokryte są teksturą o kolorach różniących się od siebie jedynie odcieniami. Przejścia tonalne nie są płynne, a krawędzie przejść są wyraźnie widoczne, mowa oczywiście o 16-bitowej głębi barw. Gdy zastosujemy tekstury 32-bitowe problemu nie ma, przejścia są płynne i nie widać granic pomiędzy odcieniami.
Karta 3dfx Velocity 100, pomimo wykorzystywania jedynie 8 megabajtów pamięci i akceleracji grafiki jedynie w 16-bitowej palecie kolorów, jest bardzo szybka i wystarcza do grania we wszystkie dostępne obecnie tytuły. Cena powinna zachęcić przede wszystkim graczy nie dysponujących grubym portfelem, ale pragnących cieszyć się płynną animacją. ■

Wyniki testu

Test	Kategoria	Jednostka	3dfx Velocity100	Asus Riva TNT 2 Ultra	VIEWTOP Savage4 Pro	3dfx Voodoo3	MSI nVidia Vanta
GL Quake	640x480	fps	91,30	118,50	54,30	50,40	74,50
	800x600	fps	62,10	101,50	36,60	52,00	48,50
	1024x768	fps	40,50	68,80	22,90	37,30	36,20
Quake II	640x480	fps	79,30	55,50	53,20	73,40	64,70
	800x600	fps	64,80	55,40	39,60	69,50	41,40
	1024x768	fps	43,10	50,80	26,50	52,20	30,00
Turok	D3D 640x480	fps	110,80	86,90	63,20	79,80	101,40
	D3D 800x600	fps	102,40	86,60	48,10	64,60	72,30
Turok 2	640x480	fps	52,40	36,60	37,30	49,70	43,40
	800x600	fps	48,80	36,90	32,30	49,60	42,70
	1024x768	fps	47,90	36,30	24,70	47,20	38,00
Incoming 16 bit	640x480	fps	89,90	70,68	52,15	74,79	83,97
	800x600	fps	86,18	69,54	32,73	69,78	61,26
	1024x768	fps	66,72	68,95	28,13	43,18	50,61
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	3057,00	2669,00	2713,00	2863,00	3120,00
Final Reality	Overall	R Marks	3,62	3,86	3,01	3,85	3,72

INFO CD-ACTION

3dfx Velocity 100

Dane techniczne:
układ: 3dfx
pamięć: 8 MB SGRAM
magistrala: AGP2x

Plusy:
- niezła wydajność
- rozsądna cena

Minusy:
- mała ilość pamięci

Dostarczył:
Tornado 2000
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 851-24-01, fax 841-00-56

Internet:
www.tornado.com.pl
www.3dfx.com

Cena (z VAT) :
329 zł

Hoontech Sound Track Digital X

Dźwięk prosto z Korei

Yamaha jest producentem znanych i popularnych na całym świecie procesorów muzycznych, wykorzystywanych w instrumentach klawiszowych, korektorach muzycznych, amplitunerach jako kości odpowiedzialne za różnego rodzaju efekty dźwiękowe. Bardzo wielu producentów używa ich w projektowanych przez siebie kartach muzycznych. Jedną z popularniejszych firm jest Hoontech, którego karty mieliśmy już przyjemność zaprezentować.

TECHNICK

Następna generacja kości Yamahy YMF 744 jest wykorzystana przez Hoontecha do produkcji karty Sound Track Digital XG, która ma powalczyć o część rynku akceleratorów dźwięku z takimi potentatami jak Creative i Vortex. Stając w szranki z SB Live! oraz Vortex2, wcale nie musi obawiać się porażki w tej batalii. Algorytmy Sensaura HRTF zastosowane do obsługi DirectSound3D pozwalają uzyskać dźwięk pozycjonowany w obszarze 360 stopni dookoła słuchacza, za pomocą słuchawek lub stereofonicznych głośników. Syntezator midi oferuje pełną obsługę efektów, takich jak pogłos, echo, chór, wariacje, czyli sumaryczne działanie filtrów distortion i overdrive oraz specjalny sterownik Sondius-XG, który ma za zadanie tworzyć wirtualne brzmienie instrumentów, wykorzystując do tego celu dane z plików muzycznych oraz głosy instrumentów zawarte w specyfikacji GeneralMIDI. Kartę wyposażono w dwa stereofoniczne analogowe wyjścia głośnikowe, do których możemy podłączyć w sumie cztery głośniki lub pięć, z czego jeden zestaw będzie zawierał subwoofer. Mój zestaw odsłuchowy był odzwierciedleniem tej drugiej opcji. Oprogramowanie do karty zapewnia oczywiście kontrolę nad kierowaniem dźwięku tak na jedno, jak i na dwa wyjścia, oferując w tym drugim przypadku także opcję Specjal, dzięki której brzmienie nabiera większej głębi podczas odtwarzania plików Midi oraz MP3. Gdy uruchomiłem swój ulubiony odtwarzacz, wybrałem utwory z różnych prądów muzycznych i zacząłem słuchać, efekt przeszedł moje najśmielsze oczekiwania. Brzmienie oplotło mnie dosłownie, tak jakby to była pajęczyna. Nie słyszałem jeszcze czegoś podobnego, ale myślę, że wszystko jeszcze przede mną. Niestety, funkcja Spacial nie nadaje się do wykorzystania w grach, gdyż odgłosy wydawane przez ruchome obiekty są czasem rozdzielane w przestrzeni dosyć przypadkowo, co

straszliwie dezorientuje, szczególnie w grach FPP. Zadaniem procesora Yamachy jest między innymi odciążenie procesora komputera od wykonywania obliczeń, związanych z generowaniem dźwięku w aplikacjach, korzystających z DirectSound. W niektórych programach tego typu występowały zakłócenia odgłosów i muzyki, jeśli były one uruchamiane na kartach dostępnych do tej pory, jest także prawdopodobne, że przy korzystaniu z produktu Hoontecha będzie podobny problem, dlatego umieszczono w oprogramowaniu Sound Tracka odpowiednie opcje, pozwalające zniwelować te dolegliwości. Karta wyposażona została w dodatkowy moduł oznaczony symbolem Yamaha XG DB. Dzięki niemu mamy dostęp do cyfrowych wejść i wyjść S/P-DIF, pozwalających na zgrywanie na twardy dysk jak i przekazywanie na zewnątrz danych muzycznych w formie cyfrowej, czyli bez jakichkolwiek zakłóceń. Nie można pominąć także nieodzownego portu gier, który może być wykorzystany nie tylko do podłączenia joysticka, pada lub kierownicy, ale także jako wyjście i wejście midi. Dzięki temu większość instrumentów klawiszowych może nawiązać współpracę z komputerem wyposażonym w odpowiednie oprogramowanie. Na płycie dołączonej do zestawu znajdziemy oprócz sterowników także program Yamaha Y-Station32, dzięki któremu możemy odtwarzać pliki midi, wav, sterować pracą napędu CD, nagrywać dźwięk z zewnętrznych urządzeń podłączonych do karty muzycznej, jak również ustawiać parametry miksera, czyli poziom głośności na poszczególnych wejściach i wyjściach. Gracze, amatorzy komponowania muzyki, a także każdy właściciel cyfrowego magnetofonu DAT lub rekordera MiniDisc i na dodatek posiadający komputer klasy PC może zainteresować się tą pozycją. Parametry użytkowe, jak i jakość generowanego dźwięku są dość wysokie, a szeroka gama możliwości przyłączania urządzeń zewnętrznych, daje tej niedrogiej karcie niezłą pozycję wyjściową do batalii z innymi producentami kart muzycznych. ■

INFO

CD-ACTION

Hoontech Sound Track Digital XG

Dane techniczne:
układ: Yamacha YMF 744B-V
magistrala: PCI 2.1

Plusy:
- niezłe brzmienie przestrzenne
- niski poziom szumów
- rozsądna cena w stosunku do możliwości

Minusy:
- zdawkowa instrukcja obsługi

Dostarczył:
Winmax Polska
ul. Rymera 4
tel. (0-32) 251 22 66
fax (0-32) 751 49 52

Internet:
www.winmax.com.pl

Cena:
265 zł

Nowości sprzętowe

Wybór portu zależy od użytkownika i posiadanego komputera. W komplecie z joystickiem znajduje się właściwa przelotka Serial-USB.

Kolejnym urządzeniem dla graczy jest prostsza wersja joysticka o nazwie WingMan Attack. Joystick ten wyposażony jest w cztery przyciski oraz przepustnicę, równie czułą co w modelu Wingman Extreme Digital 3D. Dodatkowo posiada ergonomiczny kształt i doskonale wyważoną podstawę. WingMan Attack podłączany jest do portu serial w komputerach PC.

Oba joysticki wyposażone są w bogate oprogramowanie firmy Logitech, które umożliwia wykorzystanie wszystkich funkcji joysticka. Urządzenia te działają pod systemami Windows 95 oraz 98. Sterowniki i oprogramowanie dla systemu Windows 2000 jest w trakcie przygotowania.

Jednak najbardziej zaskakującym i odkrywczym urządzeniem dla graczy w ofercie firmy Logitech jest mysz WingMan Force Feedback Mouse, w której użyto rozwiązania I-Force firmy Immersion. Pod względem rozwiązań konstrukcyjnych mysz WFF podobna jest do takich urządzeń jak joystick WingMan Force czy też kierownica WingMan Formula Force. Dzięki myszy WingMan Force Feedback możliwa będzie interakcja z większością gier. Myszka ta posiada również możliwość rozpoznawania kształtów i ich tekstury na internecie. Aby zapewnić właściwą i szybką wymianę danych myszki z komputerem, twórcy wyposażyli ją w złącze USB. Wraz z myszką dołączane jest bogate oprogramowanie konfiguracyjne oraz gry wykorzystujące technologię Force Feedback: Heavy Gear II i Railroad Tycoon II: Gold Edition. Do gier obsługujących nową mysz zaliczyć można Quake III Arena, Solider of Fortune, Nocturne, Need for Speed III, Darkstone oraz Star Wars Episode I: Racer.

www.tornado.com.pl

***

Firma Microcom wprowadziła do sprzedaży centralę modemową o symbolu CM 4000. Urządzenie to przeznaczone jest dla dostawców usług internetowych, umożliwia też zdalny dostęp do sieci komputerowych przedsiębiorstw. W centrali o szerokości 19 i wysokości 7 cali można umieścić 112 modemów analogowych V.90 i 8 modemów cyfrowych. Cechy CM 4000 to m.in.: łatwa obsługa, modułowa budowa i przystępna cena w przeliczeniu na obsługę jednego łącza telefonicznego. Zastosowanie architektury Midplane pozwala na wymianę kart modemowych w trakcie pracy systemu lub dokonywanie konwersji linii analogowych na cyfrowe.

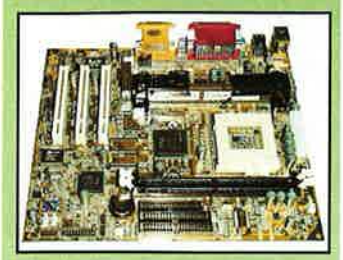
Centrala modemowa CM 4000 będzie dostępna w połowie października w TCH COMPONENTS, u dystrybutora produktów firmy Microcom. Cena centrali jest uzależniona od ilości modemów w jakie jest wyposażona i wynosi np. dla modelu CM 4000 A1 (4x modem 33,6 kbps) równowartość 1423 USD, dla modelu CM 4000 D4 (36x modem 56 kbps, 2x modem ISDN) równowartość 5846 USD. Ceny netto, dla końcowego użytkownika.

Nowości sprzętowe

Microcom jest znanym producentem modemów analogowych, cyfrowych - zewnętrznych i wewnętrznych, kart PCMCIA dla komputerów przenośnych oraz modemów na linie dzierżawione. Wszystkie produkty Microcoma posiadają 3-letnią gwarancję.

www.tch.waw.pl

***



AB S.A. wprowadziło do oferty nową płytę główną firmy Elitegroup (ECS) - model P6IWT-Me. Płyta zaopatrzona jest we wszystkie niezbędne do pracy komputera moduły. Główny chipset Intel 810 posiada wbudowaną grafikę AGP, a ponadto na pokładzie znajduje się zintegrowany moduł audio-fax/modem CMI8738 oraz karta sieciowa Davicom DM9102. Posiada także dwa gniazda do procesorów: Slot 1 i Socket 370.

Płyta wykonana jest w formacie micro-ATX o wymiarach 222x244 mm. Dostępne są 3 gniazda PCI i 2 gniazda na pamięci DIMM PC-100 (maksymalnie do 256 MB na jedno gniazdo). Dodatkowo znajdują się gniazda do AMR (Audio Modem Riser), IR, SPDIF, WOM i WOL. Na zewnątrz wyprowadzone są następujące porty: 2 PS/2, 2 USB, 1 port szeregowy, 1 port równoległy, port gier/midi, 3 gniazda audio jacks oraz gniazdo sieciowe RJ45.

Większość ustawień płyty można zrobić z poziomu BIOSa, na płycie znajdują się także zworki umożliwiające włączanie i wyłączanie dodatkowych modułów zintegrowanych. Dodatkowe funkcje BIOSu umożliwiają monitorowanie podstawowych parametrów systemu takich, jak temperatura procesorów czy odpowiednie napięcia zasilania. Z poziomu BIOSu reguluje się również taktowanie procesora - maksymalnie 1066MHz (133MHz x 8). Dużą zaletą płyty jest obsługa funkcji STR - Suspend to RAM.

Na płycie CD oprócz sterowników znajduje się również program antywirusowy PC-CILLIN oraz narzędzia przydatne do obsługi modułów sieciowych i audio.

Płyta - ECS P6IWT-Me - objęta jest 13-miesięczną gwarancją, a sugerowana cena detaliczna to ok. 380,00 zł + VAT.

www.ab.pl

***

Do oferty Cadeny Systems została wprowadzona najnowsza karta graficzna firmy Diamond Multimedia, model Stealth III G540 Xtreme, będącego ulepszoną wersją bardzo popularnego w Polsce produktu, Diamond Stealth III G540.

Philips PCA646VC

Internetowe oko

Kamery służące do prowadzenia wideokonferencji nie były do niedawna zbyt popularne, ponieważ jakość usług telekomunikacyjnych pozostawiała wiele do życzenia. Wydajność łączy telefonicznych ostatnimi czasy poprawia się, a kolejne promocje firm, zajmujących się podłączaniem naszych domów do sieci teleinformatycznej, przynoszą nam obniżenie kosztów przebywania w internecie do poziomu, przy którym możliwe staje się korzystanie z dobrodziejstw przesyłania obrazu i dźwięku.

MIKE-L

Dzięki takim rozwiązaniom możemy na przykład przeprowadzić rozmowę z kolegą poznanym na jednym z kanałów IRCa, który mieszka gdzieś na antypodach i jednocześnie zobaczyć jak on wygląda lub wysłać mu swój wizerunek i to po kosztach rozmowy lokalnej. Czy nie jest to kusząca propozycja? Dla mnie Bomba. W niniejszym artykule zajmę się opisem najnowszego modelu cyfrowej kamery firmy Philips PCA646VC, który daje użytkownikowi wymienione wcześniej korzyści, a także oferuje wiele innych opcji. Urządzenie łączy się z komputerem poprzez złącze USB, dzięki czemu odpada konieczność dołączania zasilania zewnętrznego. Oczywiście, kamera przystosowana jest do pracy z systemem operacyjnym Microsoft Windows 98. Dość przydatnym drobiazgiem jest specjalne miejsce na spodniej stronie obudowy, które służy do przykręcenia PCA646VC do statywu, co pozwala na stabilne ustawienie prawie w każdej pozycji. Po zainstalowaniu dołączonego na CD oprogramowania, a jest tego sporo, można przystąpić do zabawy. Podstawową aplikacją jest VideoGram Creator, za pomocą którego możemy nagrać krótki film i zapisać go na dysku lub przesłać komuś na konto e-mail. Maksymalna rozdzielczość obrazu, jaki możemy uzyskać, wynosi 704 na 576 punktów. W rozdzielczościach od 80x60 do 176x144 możemy przechwytywać obraz z prędkością do 30 klatek na sekundę, natomiast w 240x180 do 352x288 i wyższych ilość ściąganych klatek maleje do maksymalnie piętnastu na sekundę. Program Photo Express 2.0 pozwala na użycie, w specjalnie przygotowanych projektach, zdjęć i pojedynczych klatek obrazu. Efektem może być kalendarz, plakat, karta pocztowa, laurka, czy nawet tapeta pulpitu Windows. Końcowy rezultat naszych wysiłków możemy zapisać na twardym dysku jako plik graficzny, wysłać znajomym jako załącznik poczty elektronicznej, przefaxować do znajomych, zapisać jako wygaszacz ekranu, a nawet umieścić jako tło stron www. Projekty można przygotowywać od samego początku lub użyć jeden z predefiniowanych i dostępnych z poziomu aplikacji. Możliwość edycji zdjęć jest ogromna, a baza tel, czcionek i klipartów jest naprawdę bogata. Do prowadzenia wspomnianych wcześniej wideokonferencji służy program Netmeeting, dostępny w wersji 2.1. Dzięki niemu dwoje ludzi, którzy posiadają podobne oprogramowanie i sprzęt, może połączyć się ze sobą i prowadzić rozmowę, widząc się na ekranach monitorów. Nowym rozwiązaniem, wprowadzonym do tego modelu, a o którym nie wspomniałem wcześniej, jest wbudowanie w obudowę kamery mikrofonu. Dzięki niemu można bezproblemowo w aplikacjach łączyć obraz z dźwiękiem, bez konieczności posiadania mikrofonu podłączonego do karty muzycznej, ba jest on w stanie działać bez niej. Jego integracja z kamerą, pozwala na przesyłanie danych w postaci cyfrowej bezpośrednio poprzez złącze USB do komputera. Podczas nagrywania musimy jedynie ustalić, że źródłem dźwięku będzie "USB Audio Device". Jakość dźwięku uzyskiwanego w taki sposób nie jest może rewelacyjna, ale mogę spokojnie powiedzieć, że jest on bardziej niż zadowalający. Oczywiście, głos jesteśmy w stanie zapisywać lub przesyłać jedynie z wykorzystaniem jednego kanału, czyli mono, z częstotliwością próbkowania od 8 do 44 KHz oraz 8 i 16 bitach.

Znam przypadek, w którym pewien student, mający hopla na punkcie roślin, zdobył oprogramowanie służące do zgrywania pojedynczych klatek obrazu i zapisu w pliku AVI. Dzięki temu wspaniale było widać wzrost i ewolucję rośliny od ziarna do bujnego krzaczka, zupełnie jak na filmach przyrodniczych, a wszystko to możliwe do osiągnięcia w domowym zaciszu. Ale to tylko taka mała dygresja. Kamera Philips PCA646VC jest urządzeniem, które może zostać użyte w bardzo wielu dziedzinach, między innymi do tworzenia prostych wstawek animowanych w dokumentach, na stronach www, do prowadzenia wideokonferencji, wykonywania zdjęć, a jeśli dysponujemy odpowiednim oprogramowaniem to także do monitorowania mieszkania, czyli ochrony przed niepowołanymi gośćmi. ■

INFO CD-ACTION

Philips PCA646VC

Dane techniczne:
wymiary: 72x60x100 mm
rozdzielczość: do 704x582 punkty
sensor: CCD o przekątnej 0.25 cala
podłączenie: poprzez port USB

Plusy:
- niewielkie gabaryty
- dobre oprogramowanie

Minusy:
- dosyć krótki przewód połączeniowy

Testy wykonano na:
Intel Celeron 366MHz, Abit BH6, 64 MB SDRAM

Dostarczył:
Cadena Systems, ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.pcstuff.philips.com

Cena:
299 zł

Nie możesz żyć bez wielkich MECHów?
Czy wiesz co to jest Dragon Ball?
Lubisz fantasy?
Final Fantasy?

200 stron!!!

Do nabycia w sieci Empik na terenie całego kraju!

DO NABYCIA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU ROZEJRZYJ SIĘ!

Chcesz poznać niszczącą siłę bomby atomowej?
Zajrzyj do naszego magazynu!
Tutaj znajdziesz WSZYSTKO
W tym numerze między innymi - MECHY!!!

Nowości sprzętowe

Oto podstawowe cechy najnowszego produktu:
- 128-bitowy procesor graficzny S3 Savage4 Xtreme(TM)
- interfejs AGP 4x/2x/1x
- obsługa S3 Texture Compression (kompresji tekstur)
- 300 MHz RAMDAC
- 32 MB pamięci SDRAM
- maksymalna rozdzielczość: 1920x1200 pikseli
- maksymalne odświeżanie obrazu: 200 Hz
- VESA 3.0/DCC 2B
- wsparcie dla procesorów Intel Pentium III oraz AMD-K6
- sterowniki dla Windows 9x, NT 4.0, 2000 (w przygotowaniu)

Różnice wersji "Xtreme" w stosunku do wersji standard:
- możliwość "podkręcania" pamięci do szybkości 166 MHz
- wyższe częstotliwości odświeżania obrazu w różnych rozdzielczościach

www.cadena.com.pl

***

Na zachodzie pojawiły się komputery wysokiej klasy, za które nie zapłacimy więcej niż 1000 dolarów. W zestawach Dell OptiPlex GX1100 znajduje się procesor Intel Pentium III taktowany zegarem 450 MHz, 64 MB SDRAM, karta graficzna wyposażona w 4 MB pamięci, karta sieciowa 10/100 Mbitów, Dysk twardy o pojemności 6,4 GB oraz piętnastocalowy monitor.

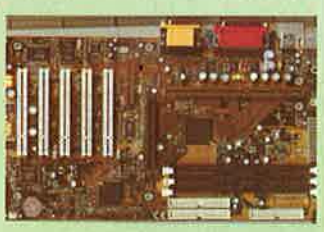
www.dell.com

***

We Wrocławiu powstało przedstawicielstwo znanej z produkcji wysokiej klasy monitorów firmy IIYAMA. Partnerami handlowymi są FF Computers, Ton Color Sp. Z o.o., Stypendyści, Canea S.C. oraz NCM Computer Systems.

www.iiyama.de/pl/

***



Winmax zaprezentował płytę główną, która wykorzystuje kości firmy Intel. Użytym układem jest I820, który pozwala w pełni korzystać z możliwości jakie daje magistrala 133 MHz oraz AGP 4x. Dodatkowo płytę wyposażono w złącze Audio-Modem Riser, dzięki któremu można rozbudować zestaw komputerowy o różne urządzenia peryferyjne. Niektórzy producenci zaprezentowali już na przykład modemy V.90 w cenie nie przekraczającej 15 dolarów. Na płycie głównej możemy obsadzić kośćmi typu RIMM trzy banki pamięci.

www.winmax.com

***

Do tej pory Diamond Multimedia projektował karty z serii MX wykorzystując układy generujące dźwięk firmy Aureal. Po podpisaniu

Dexxa Steering Wheel

Jak przejechać zakręt

Gracze komputerowi wiedzą o tym, że do każdego rodzaju rozrywki potrzebny jest jakiś kontroler. Do zabawy w FPP konieczna jest mysz i klawiatura, do platformówek joystick, a do symulacji porządny wolant i system przepustnicy z dodatkowymi programowalnymi klawiszami. Jest jeszcze jeden rodzaj gier, a mianowicie samochodówki, przy których zastosowanie znajdują wszelkiego typu kierownice.

MIKE-L

Dexxa Steering Wheel jest urządzeniem stworzonym do prowadzenia samochodu, ale nie naprawdę, tylko wirtualnie, na ekranie monitora. Kółko pozwala kontrolować pojazdy w większości znanych obecnie symulatorów jazdy, a także w programach nastawionych jedynie na zabawę. Kierownica wyposażona jest w manetkę zmiany biegów, przypominającą swoim działaniem sekwencyjną skrzynię montowaną w pojazdach wyczynowych. Dzięki niej możemy poczuć się jak prawdziwy kierowca rajdowy. Zawiedzeni będą pewnie wielbiciele bolidów F1, gdzie biegi zmieniane są przyciskami montowanymi pod kierownicą, ale cóż albo rybka, albo akwarium. Dzięki pedałom możliwe jest w miarę płynne sterowanie gazem i hamulcami w naszym pojeździe. Interesująca jest ich konstrukcja, która, pomimo zbyt bliskiego umieszczenia ich obok siebie, jest, jak myślę, całkiem przyzwoita. Powierzchnie, które mają kontakt ze stopami są dość duże i umieszczone na wysokości, podobnej do tej w prawdziwym samochodzie. Dodatkowo, mogą one poruszać się niezależnie od samych prowadnic, dzięki czemu stopy przylegają do nich całą powierzchnią, nawet gdy wciśniemy gaz lub hamulec do deski. Ma to oczywiście wpływ na nasze samopoczucie podczas zabawy, gdyż mięśnie oraz stawy naszych nóg nie męczą się zbytnio, dzięki czemu możemy dłużej grać. Poruszanie kołem kierownicy nie jest zbyt precyzyjne, ponieważ jego średnica nie jest zbyt duża (245 mm), a wykonana jest ze śliskiego, matowanego plastiku, powodującego pocenie się dłoni podczas dynamicznej zabawy. Opór jaki stawia wychylane kółko sprawia, że powraca ono do swojego pierwotnego ustawienia, po poruszeniu nim w którąkolwiek stronę i puszczeniu, lecz dłonie ślizgają się po jego powierzchni, pomimo zamontowanych na spodniej stronie gumowych wypustek. Wychylenie w obydwie strony zawiera się w granicach 220 stopni, co także nie jest rewelacją. Zastanowiło mnie zamontowanie przez producenta jedynie dwóch dodatkowych przycisków, jeśli nie liczyć dźwigni zmiany biegów, której ruchowi w górę lub w dół możemy przyporządkować inne zadania. Stwarza to niestety sytuację, w której jesteśmy zmuszeni sięgać do klawiatury, by uruchomić dodatkowe funkcje, często bardzo przydatne podczas gry. Ciekawym pomysłem byłyby przyssawki zainstalowane w podstawie urządzenia, gdyby nie pewien garb, znajdujący się z przodu statywu, skutecznie blokujący możliwość dokładnego dociśnięcia Dexxy do blatu biurka. Można to zrobić jedynie wtedy, gdy przesuniemy ją na krawędź blatu. Lepiej wygląda sytuacja, gdy przytwierdzimy urządzenie do stołu za pomocą dołączonych metalowych imadełek. Wtedy możemy dowolnie, ale z umiarem szarpać za "kierownik" i nie martwić się, że zmieni on ustaloną wcześniej pozycję. Instalacja przebiega bezproblemowo, gdyż instalujemy produkt Dexxy jako dwuosiowy joystick z czterema przyciskami. Sterownikami nie musimy się martwić, gdyż standardowo Windows od wersji 95 posiada je wbudowane w system. Po krótkiej kalibracji można zacząć grać. Wielojęzyczna instrukcja obsługi zawiera wersje od angielskiej do całkiem egzotycznych języków, których nijak odcyfrować nie potrafię, ale niestety brakuje naszego rodzimego narzecza. Steering Wheel jest rozsądną propozycją dla wszystkich mniej wymagających wielbicieli pojazdów zwanych dość często samochodami. W miarę dobrze zaprojektowane pedały, w połączeniu z przeciętną kierownicą, nie są może marzeniem każdego kierowcy wirtualnych pojazdów, ale za cenę 220 złotych nie możemy spodziewać się urządzenia wyposażonego w najnowocześniejsze rozwiązania techniczne.

INFO CD-ACTION

Dexxa Steering Wheel

Plusy:
- ergonomicznie zaprojektowane pedały

Minusy:
- małe koło kierownicy
- ślizgające się przyssawki

Dostarczył:
Tornado 2000
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 851-24-01, fax 841-00-56

Internet:
www.tornado.com.pl
www.dexxaweb.com

Cena:
222 zł

Dexxa Wheel Mouse i TrackBall

Mysz i kot

Do niedawna korzystanie z internetu było dosyć męczące z powodu konieczności przewijania wielu stron, co prowadziło do zmęczenia ramion. Ktoś w końcu umieścił pomiędzy klawiszami myszy kółko, dzięki któremu podobne operacje dokonywane są za pomocą jednego tylko palca. Także i dla innych użytkowników komputerów, znudzonych dotychczasowym machaniem gryzoniem, wymyślono urządzenie nazwane trackball, a którego potoczna nazwa to... kot.

MACIEJ LEWCZUK

Urządzenia będące przedstawicielami tych dwóch rodzajów peryferiów, służących do poruszania kursorem po ekranie, trafiły do naszej redakcji. Producentem obydwu jest firma Dexxa, znana chociażby właśnie z produkcji niezłych, ale w miarę tanich myszy, kontrolerów gier oraz klawiatur komputerowych. Pierwszym z urządzeń, którego charakterystykę chciałbym wam przybliżyć, jest Dexxa Wheel Mouse. Jest to mysz o świetnie leżącej w dłoni, ergonomicznie zaprojektowanej obudowie. Produkt posiada trzy klawisze, z czego środkowy jest jednocześnie kółkiem, pozwalającym przewijać tekst na stronach www, w arkuszach kalkulacyjnych, edytorach tekstu i tym podobnych aplikacjach. Niestety, moim zdaniem kółko to porusza się ze zbyt dużym oporem, co przy jego mało chropowatej, a przez to śliskiej powierzchni, powoduje częste obsuwanie się palca, szczególnie po dłuższej pracy. Jeśli chodzi o precyzję poruszania kursora, to jest ona bardzo podobna do dokładności sterowania za pomocą innych urządzeń, mieszczących się w przedziale cenowym do sześćdziesięciu pięciu złotych. Do komputera podłączyć ją możemy poprzez standardową wtyczkę PS/2 lub dodatkową przejściówkę, dzięki której istnieje możliwość używania jej nawet na starszych komputerach, posiadających jedynie złącza szeregowe, powszechniej znane jako COMy. Dosyć dobre oprogramowanie, niestety dostępne na razie w języku angielskim, pozwala na precyzyjne skonfigurowanie myszy w środowisku Windows, między innymi ustalenie funkcji dla środkowego klawisza (chodzi o ilość wierszy o jaką przesunie się tekst, przewijany za pomocą kółka).

Największym mankamentem urządzeń ergonomicznych jest ich dopasowanie tylko dla osób praworęcznych, bardzo niewielu producentów oferuje także "lewe" wersje myszek. Również i Wheel Mouse nie występuje w wersji dla leworęcznych.

Dexxa Track Ball jest urządzeniem zaliczanym do grupy rozwiązań alternatywnych wobec powszechnie stosowanych myszy, w tej grupie znajdują się także pióra świetlne, tablety i touchpady zwane głaskadelkami. Jak łatwo się zorientować, spoglądając na zdjęcie, nie jest to tylko kontroler wyposażony w jakieś specjalne wodotryski, a jedynie kula na podstawce, dzięki której eliminuje się przemieszczanie całego ramienia w celu przesunięcia myszy, poruszającej kursorem na ekranie. W tym wypadku ruszamy jedynie dłonią lub palcami. Na rynku znajduje się już sporo podobnych urządzeń, ale produkt Dexxy zwraca na siebie szczególną uwagę, a to za sprawą dość dużej kuli oraz trzech dużych przycisków, których zsumowana powierzchnia równa jest około 80 procentom wolnego miejsca na obudowie. Tego rodzaju rozwiązania stosowane są przez osoby mające bardzo niewiele miejsca na biurku, by używać konwencjonalnych kontrolerów.

Niestety, podczas testów nie potwierdziły się obietnice płynnego i dokładnego poruszania kursora na ekranie. Sprawdziłem to przede wszystkich w programach graficznych, gdzie ujawniły się wszelkie niedoskonałości urządzenia. Niemożliwością było

narysować precyzyjnie krzywą, która zawsze wychodziła mi ze schodkami. Nie było to spowodowane moim wieloletnim przyzwyczajeniem do myszy, ponieważ trenowałem z TrackBallem dobre kilkanaście godzin, a i nie jest to jedyny kot z jakim pracowałem. Dosyć dziwnie rozmieszono na obudowie trzy przyciski, których położenie można zobaczyć na zdjęciu.

Wheel Mouse mogę z czystym sumieniem polecić praktycznie wszystkim praworęcznym użytkownikom komputerów, korzystającym z internetu oraz pracującym z aplikacjami, w których trzeba przewijać w pionie zawartość ekranu. Natomiast Track Ball nadaje się dla osób, które mają bardzo ograniczoną ilość miejsca na stanowisku pracy lub dzieci, które nie potrzebują zbyt dużej precyzji w poruszaniu kursorem. ■

INFO CD-ACTION

Dexxa Wheel Mouse

Plusy:
- ergonomiczny kształt

Minusy:
- duży opór kółka
- tylko dla praworęcznych

Cena:
(z VAT): 47 zł

Dexxa Track Ball

Plusy:
- odświeżony pomysł
- duże klawisze

Minusy:
- mała precyzja sterowania kursorem

Cena:
(z VAT): 56 zł

Dostarczył:
Tornado 2000 ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 851-24-01, fax 841-00-56

Internet:
www.tornado.com.pl
www.dexxaweb.com

Nowości sprzętowe

umowy z ESS Technology Inc. w najnowszym projekcie MX400 zastosowane zostanie kość ESS Canyon3D. Parametry układu są znacznie lepsze niż dotychczas używanych kości Aureala. Przykładowo możliwe jest generowanie do 32 strumieni dźwięku w środowisku DirectSound 3D, poprzednik był w stanie wydać z siebie tylko 16 głosów. Dodatkowo smaczku dodaje wiadomość, że dźwięk generowany przy użyciu nowej technologii True Quad Playback firmy Sensaura, rozsyłany będzie do kilku kolumn, a także jego jakość będzie cyfrowo doskonała. Zaimplementowano również obsługę systemu Dolby Digital 5.1, który wykorzystywany jest podczas odtwarzania dźwięku z płyt DVD. Właściwości serca MX400 są następujące:

- naturalne pozycjonowanie głosów w przestrzeni 3D
- odtwarzanie dźwięku za pomocą 4,5 i 6 głośników
- sprzętowe rozwiązania pracy karty w środowisku DOS
- architektura zgodna ze specyfikacją AC97 2.0
- cyfrowe wyjście S/P DIF
- zgodność z interfejsem PCI 2.1
- 320 głosowa polifonia

www.diamondmm.com

***

Sercem nowej konsoli Sony PlayStation 2 jest układ nazwany Emotion Engine, jednakże na Microprocessor Forum przedstawiciel japońskiego koncernu Ken Kutagari zapowiedział, że firma pracuje już nad kolejną generacją procesora. Nazwano go... Emotion Engine 2, a wykonany ma być w technologii 0,13 mikrona oraz zawierać pięćdziesiąt milionów tranzystorów, najnowszy procesor Intela ma ich około 10 milionów. Jego premiera przewidywana jest na rok 2002. Przebąkiwano także o planowaniu rozpoczęcia prac nad trzecią generacją układu mającego podobno składać się z pięciuset milionów tranzystorów i wykonanego w technologii 0,1 mikrona! Wynika z tego, że Sony planuje za kilka lat obdarować wielbicieli telewizyjnego pogrywania naprawdę potężną maszyną. Chociaż kto wie co będzie w sprzedaży za kilka lat.

***

Na scenie akceleratorów trzeciego wymiaru może pojawić się nowa kość opracowana przez zespół projektantów z GigaPixel. Układ nazywa się GP-1 i działa na zupełnie innej zasadzie niż dotychczasowe procesory graficzne. Dzieli on scenę na części, a następnie na każdym skrawku obrazu dokonuje wszelkich transformacji graficznych, by następnie złożyć wszystko na powrót w jedną całość i przesłać na ekran. To co widać na monitorze ma przyćmić jakością obrazy uzyskiwane przy wykorzystaniu wszystkich najnowocześniejszych rozwiązań technicznych proponowanych przez firmy takie jak nVidia, 3dfx, Matrox oraz Ati. Projektanci twierdzą, że układ został zaprojektowany nie z myślą o kosmicznej wydajności, ponieważ dostępne technologie będą wystarczająco szybkie jeszcze przez długi czas, a przede wszystkim o poprawieniu wyglądu przedstawianych scen trójwymiarowych. GigaPixel prowadzi już rozmowy z potencjalnymi producentami.

www.gigapixel.com

***

Nowości sprzętowe

Firma Creative Labs przedstawiła swój projekt, konkurencyjny względem Rio500 Diamonda. Nomad, bo tak brzmi jego nazwa jest odtwarzaczem muzyki zapisanej w formacie MP3, a także cyfrowym dyktafonem oraz zawierającym wbudowane radio FM oraz 32 MB pamięci, którą rozszerzyć można o kolejne 32 MB za pomocą karty Flash. Ładowanie akumulatorków oraz wprowadzanie utworów do pamięci urządzenia odbywa się poprzez stację dokującą, podłączaną do komputera za pomocą złącza równoległego. Do zestawu dołączona jest płyta CD zawierająca bogaty zestaw oprogramowania wspomagającego obsługę Nomada, oraz 114 plików muzycznych, które można wykorzystać odsłuchując na komputerze lub za pomocą produktu Creative Labs. Cyfrowe radio posiada możliwość zaprogramowania do dziesięciu stacji FM. Podczas używania funkcji nagrywania głosu, monofoniczny dźwięk jest próbkowany z częstotliwością do 8 kHz. Na okrągłym, niewielkim wyświetlaczu odczytać możemy następujące informacje: nazwy utworów, numery ścieżek, poziom głośności, wiadomość o włączeniu dynamicznego podbicia niskich tonów, stan naładowania baterii i inne. Oczywiście znajduje się tam przełącznik uniemożliwiający przypadkowe wciśnięcie klawiszy funkcyjnych, co pozwala na bezstresowe używanie Nomada. Dwa akumulatorki po pełnym naładowaniu dostarczają odtwarzaczowi energii na ponad pięć godziny ciągłej pracy. Ponowne naładowanie ich za pomocą stacji dokującej trwa około czterdzieści minut. Jedynym minusem tego prawie perfekcyjnie zaprojektowanego urządzenia wydaje się być fakt, że do połączenia z komputerem użyto nieco już podstarzałego i wolnego portu równoległego. Miejmy nadzieję, że wkrótce pojawi się wersja działająca z USB. Producent zapowiedział uzupełnienie oferty o takie właśnie rozwiązanie pod koniec bieżącego roku.

www.creative.com

***

Obudowa Power 2000 typu MIDI-TOWER została zaprojektowana głównie dla użytkowników o wysublimowanych gustach. Model Power 2000 o wymiarach (mm): 190x510x455 jest przystosowany do montażu następujących napędów: 5 1/4 x3, 3 1/2 x3, 3 1/2 x1. Obsługuje płyty główne ATX. Posiada 7 slotów rozszerzeń. Najnowsza obudowa Power 2000 jest dostępna w trzech kolorach: złoty, czarny, szary.

www.ab.pl

***

Firma Microstar oraz jej Polski dystrybutor firma TORNADO 2000 S.A. przedstawiają nową płytę Microstar MS-BXMaster. Nowa płyta przeznaczona jest dla najnowszych procesorów serii Coppermine. BXMaster

Myszki radiowe Logitech

Cordless Wheel Mouse Special Edition, Cordless MouseMan Wheel

Logitech zawsze słynął ze swoich myszek komputerowych. Właściwie zawsze mówiło się, że jeżeli chce się mieć porządnego gryzonia, to trzeba mieć Logitecha. A chyba nikt już dzisiaj nie zaprzeczy, że właśnie od tego elementu komputera zależy bardzo wiele. Wygoda i efektywność pracy mogą znacznie wzrosnąć, gdy użyjemy odpowiedniej myszki. Naprawdę!

ŁUKASZ NOWAK

Ostatnio trafiły do nas dwa nowe modele myszek Logitech, których wspólną cechą jest połączenie z komputerem za pomocą fal radiowych. Takie rozwiązania do niedawna uznawane były za przesadne i bezcelowe, ale obecnie zaczyna się uciekać od plątaniny kabli, które mogą doprowadzić do frustracji nawet najspokojniejsze osoby. Dlatego myszki radiowe stają się coraz bardziej popularne.

Pierwszy model nosi nazwę Cordless Wheel Mouse Special Edition. Jest to prosta, trzyprzyciskowa myszka, której delikatny kształt i małe rozmiary na pewno przypadną do gustu wielu osobom. Ze względu na brak jakichkolwiek wystających po bokach elementów, tego modelu bez problemu mogą używać także leworęczni. Najciekawszym elementem jest jednak coś innego. Otóż funkcja do niedawna kojarzona tylko z telefonami komórkowymi Nokia zawitała także do świata akcesoriów komputerowych. Otóż wersja Special Edition posiada ni mniej, ni więcej ... wymienialne obudowy. Każdy może dobrać do swojego nastroju, albo gustu odpowiedni kolor i delektować się nim, aż do momentu kiedy się znudzi. Wtedy wystarczy zrobić pstryk! i już mamy zupełnie inną myszkę.

Oczywiście także w tym modelu nie mogło zabraknąć rolki do przewijania zawartości okien. Ma ona unikalną i specyficzną dla Logitecha charakterystykę, która według mnie nie da się porównać z żadną inną. Otóż samo kółko jest wykonane z dosyć szorstkiego, acz gładkiego materiału. Dzięki temu z jednej strony nie pozwala na ślizganie się palca, a z drugiej nie wywołuje jego zmęczenia. Ruchy tego małego kółka nie są płynne, ale składają się ze skoków, dzięki czemu można bardzo dokładnie kontrolować ile tekstu chcemy przewinąć. Może wydawać się to niepraktyczna, ale naprawdę daje to doskonałe rezultaty.

Drugi model - Cordless MouseMan Wheel jest chyba najbardziej zaawansowaną technologicznie myszką w ofercie firmy Logitech. Już na pierwszy rzut oka daje się zauważyć futurystyczny kształt, który ma decydujące znaczenie przy komforcie pracy. Wbrew moim obawom, odwzorowanie takie zostało bardzo dobrze przemyślane i idealnie pasuje do dłoni. Po wielogodzinnej pracy (tak, my redaktorzy harujemy po 36 godzin na dobę) odczuwa się zdecydowanie mniejsze zmęczenie niż przy tradycyjnej myszce. Ma na to także zróżnicowany i bardzo specyficzny materiał, z którego wykonano gryzonia. Pozwala on zdecydowanie zredukować wszelkie niedogodności. Dodatkową zaletą jest także czwarty przycisk umieszczony pod kciukiem. Można go oczywiście dowolnie oprogramować.

Także i w tym modelu zastosowano łącze radiowe i doskonałą rolkę. Teraz trochę o samej technologii połączenia myszki z komputerem za pomocą fal elektromagnetycznych. Otóż polega to na tym, że do gniazdka PS/2 podłącza się małą skrzynkę, którą można położyć w dowolnym miejscu. Następnie trzeba zainstalować oprogramowanie i włożyć baterie do myszki. I to właściwie tyle. Później w ogóle nie odczuwa się tego, że urządzenie używa radia. Co ciekawe, całość działa także w DOSie, choć najlepiej jest zastosować dołączone w komplecie sterowniki (z innymi nie zawsze działa). Obydwie myszki wykorzystują zasilanie dwoma "chudymi" paluszkami typu LR03 (AAA). Według zapewnień producenta wystarczają one na przynajmniej kilka miesięcy. W testach obydwa urządzenia pracowały przez około miesiąc i sterowniki nadal wskazywały maksymalny stan baterii. Niestety dało się zauważyć także pewien mankament wynikający z zastosowania radia. Otóż przy gwałtownych, nienaturalnych ruchach i częstym klikaniu przyciskami, obu myszkom zdarzały się krótkie momenty zacinania się, kiedy kursor stał w miejscu. Były to jednak ułamki sekund i pojawiały się bardzo rzadko, nie mniej jednak w agresywnych grach może to stanowić drobną niedogodność. W normalnej pracy i mniej dynamicznych grach (RTS, RPG, pasjans ...) efekt ten jest absolutnie niezauważalny.

Nie mogę też nie wspomnieć o jak zwykle u Logitecha doskonałym oprogramowaniu, które nie ma sobie równych. Można za jego pomocą dowolnie oprogramować wszystkie przyciski i rolkę, zmienić szybkość ruchu kursora i ustawić całe mnóstwo innych opcji. W najnowszej wersji wprowadzono w nim także specjalny panel, ułatwiający sterowanie przeglądarkami WWW. Obydwa produkty Logitecha jak zwykle zasługują na najwyższe uznanie. Ciekawy pomysł z wymiennymi obudowami i doskonałe parametry stanowią o przewadze tych konstrukcji nad konkurencją. Oczywiście ceną za to jest ... właśnie cena, która może zostać uznana za wygórowaną. Ale nie należy oszczędzać zdrowia i stosować najlepsze rozwiązania z dostępnych. ■

INFO CD-ACTION

Cordless Wheel Mouse SE

Plusy:
- wymienne obudowy
- połączenie radiowe
- doskonałe oprogramowanie

Minusy:
- brak

Cena:
250 zł

Cordless MouseMan Wheel

Plusy:
- ergonomiczny kształt
- połączenie radiowe
- doskonałe oprogramowanie

Minusy:
- brak

Cena:
300 zł

Dostarczył:
Tornado 2000
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 851-24-01; fax 841-00-56

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Logitech Gaming Mouse

Wstrzas, wstrzas ... idzie mysz

Od niepamiętnych czasów tzw. kwakowcy namiętnie używali myszki do mordowania innych im podobnych osób. Także od dawna narzekali, że ich gryzonie są zbyt wolne i nie nadążają za myślami, pędzącymi z prędkością błyskawicy. Logitech postanowił coś na to poradzić i zaproponował Gaming Mouse.

ŁUKASZ NOWAK

Jest to konstrukcja przypominająca starego, ale bardzo cenionego Pilota. Trójkątny kształt jest dobrze dopasowany zarówno do prawej, jak i lewej dłoni. No może z wyjątkiem wgniecenia na kciuk, które osobom praworęcznym pozwala na dokładniejszą kontrolę nad myszką i co za tym idzie także grą. Drugą zauważalną na pierwszy rzut oka zmianą jest kolor i faktura, która sprawia, że można grać bez zmęczenia i pocenia się dłoni.

Jednak podstawowym usprawnieniem jest szybkość gryzonia. Podstawą do jej zwiększenia jest zastosowanie portu USB. Jednakże po raz pierwszy dołączono także ... przejściówkę z USB na PS/2. Jest ona potrzebna, gdyż sterowniki w wersji USB działają wyłącznie w Windows 98. W Windows 95 i NT trzeba skorzystać z portu PS/2. W sterownikach zaimplementowano dodatkową funkcję pozwalającą zmienić tzw. liczbę zgłoszeń na sekundę. Jest ona odpowiedzialna za to, jak często komputer sprawdza stan myszki (jej położenie, wciśnięcie przycisków itd.). Dzięki podniesieniu tej wartości do np. 200 rap/min. można osiągnąć niespotykaną dotąd płynność i precyzję odwzorowania ruchów dłoni.

Mały ciężar myszki, ergonomiczny kształt i doskonałe parametry szybkościowe okazały się niezastąpione. Pozwalają one wyciągnąć z gier wszystko, co tylko możliwe. Jedynym minusem może być brak kółka, bez którego już praktycznie nie wyobrażam sobie pracy, ale może uznano, że prawdziwy gracz nie pracuje, a w Quake rolka tylko by mu przeszkadzała. A! i trzeba jeszcze dodać, że w komplecie znalazła się pełna wersja gry Shogo. ■

INFO CD-ACTION

Logitech Gaming Mouse

Plusy:
- duża szybkość i precyzja
- doskonałe oprogramowanie

Minusy:
- brak rolki

Dostarczył:
Tornado 2000
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 851-24-01; fax 841-00-56

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Cena:
170 zł

RMT Press-It

(Prawie) jak oryginalne

Od czasu wprowadzenia i spopularyzowania nagrywarek CD-R, jedną z różnic pomiędzy płytką wypaloną, a oryginalną był nadruk na górnej powierzchni. Teraz te różnice zacierają się za sprawą specjalnych zestawów do etykietowania.

ŁUKASZ NOWAK

Jednym z nich jest RMT Press-It, który mieliśmy okazję testować. Jego podstawową częścią jest duże plastikowe coś, co w pierwszej chwili może wydać się przedmiotem bardzo zagadkowym. Jednak już po krótkiej obserwacji i usilnych próbach (oczywiście zaglądanie do instrukcji nie wchodzi w rachubę - w imię zasad :-) udało mi się stworzyć pewną teorię dotyczącą trybu działania Press-It. Otóż na górną część, przez wystający bolec należy nałożyć naklejkę nadrukowaną stroną do dołu (klejem do góry, jakby ktoś miał wątpliwości). Następnie umieścić płytkę na przewężeniu na samej górze i docisnąć cały bolec maksymalnie do dołu. Wbrew pozorom, metoda okazała się bardzo skuteczna i po takiej operacji naklejka znajdowała się dokładnie na środku płytki, a cała jej powierzchnia była równo przyklejona. Zachęcony tak dobrymi rezultatami, postanowiłem spróbować jeszcze kilka razy. Z podobnym skutkiem. Urządzenie zawsze działa precyzyjnie i, mimo nieco topornego wyglądu, doskonale sprawdza się w pracy.

Drugim, nie mniej chyba ważnym, elementem zestawu jest oprogramowanie. Pozwala ono na specjalnie naciętych arkuszach papieru samoprzylepnego drukować etykiety na płyty kompaktowe, kasety magnetofonowe i wideo, minidyski, nośniki ZIP i JAZZ i w kilku innych formatach. Dzięki temu nie trzeba się przejmować rozmiarami naklejek ani przycinaniem obrazków, tak aby się zmieściły. Program sam ustali położenie nacięć na papierze i dopasuje rysunek. Możliwe jest albo własnoręczne stworzenie etykiety, albo wsparcie się na jednym z kilkuset clipartów. Dzięki temu szybko stworzymy ładne i funkcjonalne etykiety. Pewnym minusem jest dosyć wysoka cena, ale dla osób, które często archiwizują swoje dane na płytach, nie powinna ona być dużą przeszkodą. ■

INFO CD-ACTION

RMT Press-It

Plusy:
- duża precyzja działania
- doskonałe oprogramowanie

Minusy:
- nie najniższa cena

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.pressit.com

Cena:
160 zł

Nowości sprzętowe

wyposażony jest w układ 440BX firmy Intel, posiada 4 gniazda DIMM mogące obsłużyć do 1GB pamięci, 6 slotów PCI, 1 ISA oraz 1 AGP.

Płyta wyposażona jest ponadto w kontroler HDD UDMA 33/66 który zapewnia szybki transfer każdemu urządzeniu korzystającemu z technologii UDMA 66 oraz UDMA 33.

BXMaster wyposażony został również w najnowsze rozwiązanie spotykane dotychczas tylko w płytach z układem I810 - STR (Suspend to Disk). STR pozwala na szybszy start komputera oraz ochronę danych które znajdowały się w pamięci komputera przed jego wyłączeniem się. W przypadku np. samoistnego wyłączenia komputera na skutek braku zasilania funkcja STR zapisuje nasze dane z pamięci na dysk twardy i przy ponownym uruchomieniu odtwarza je. Dzięki temu nie stracimy już danych które znajdowały się w pamięci, a jeszcze nie były zapisane na dysku.

D-Led to rozwiązanie autorskie firmy MSI, niespotykane w żadnych innych płytach głównych. D-Led to zespół czterech diod zamontowanych na płycie głównych które w 16 kombinacjach podają 16 różnych informacji. Dzięki nim dowiedzieć się możemy czy doszło do konfliktu na płycie głównej oraz co robi teraz płyta główna. Takie rozwiązanie znacznie przyspiesza rozpoznanie problemu gdy tylko do niego dojdzie oraz ułatwia prace serwisowi gdy ten udziela pomocy technicznej.

System CPU Plug & Play III zapewnia bezzworkową konfigurację wszystkiego co możliwe na płycie BXMaster. Wszystko odbywa się poprzez zmodyfikowany BIOS płyty głównej. Od teraz nie trzeba być specjalistą aby podkręcać bez problemów procesor. Płyta automatycznie rozpoznaje procesor, dopasowywuje jego napięcie. Taktowanie szyny płyty można jednak ustawić samemu poprzez BIOS, aż do 155 MHz. Nowoczesne rozwiązania oraz prostota obsługi powodują że BXMaster to doskonałe rozwiązanie dla każdego overlockera.

TOP III (Thermal Overheat Protection) - to zespół trzech czujników mierzących stale temperaturę. Czujniki umieszczone są pod procesorem, obok procesora, zaś trzeci można umieścić dowolnie, np. na karcie graficznej. System informacji termicznej połączony i nadzorowany jest poprzez oprogramowanie.....
PC Alert III - oprogramowanie łączące w sobie nadzór nad takimi informacjami z płyty głównej, jak:
- kontrolowanie, informowanie i alarm przy przegrzaniu się, przekroczeniu określonej przez użytkownika temperatury procesora lub innych kontrolowanych urządzeń
- informowanie o przebiegu i stanie zasilania procesora
- informowanie o stanie baterii na płycie
- informowanie o otwartej, zamkniętej obudowie
- informowanie o obrotach wentylatora procesora, oraz wentylatora obudowy
- diagnozowanie podzespołów pod kontem standardu Y2K (rok 2000)
- włączanie / wyłączanie soft coolera
- zarządzanie szybkością szyny FSB
- zdalne zarządzanie i obsługa powyższych funkcji (z sieci, przez modem)

Dodatkowo płyta wyposażona jest w tzw. SOFT MENU które umożliwia kontrolę urządzeń przyłączonych do płyty, włączanie, wyłączanie czujników, ustawianie szybkości szyny FSB oraz napięcia dostarczanego do procesora.

www.tornado.com.pl

Zapraszamy do naszych sklepów

WARSZAWA
ul. Nowowiejska 15/19,
(022) 628 89 81, 660 51 01,
(w budynku Politechniki,
Wydział Elektroniki)
ul. Jagiellońska 15,
(022) 61 93 211, 61 93 398 (w.121 lub 204)
(Rainbow Center - vis-a-vis kina Praga)

BIELSKO-BIAŁA
ul. Cieszyńska 365,
(033) 818 55 99
ul.Głęboka 1, (033) 818 57 58

SOSNOWIEC
CENTRUM HANDLOWE AUCHAN
tel. (032) 730 60 45

WARUNKI SPRZEDAŻY: ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY TELEFONICZNIE, FAKSEM, POCZTĄ INTERNETOWĄ LUB LISTOWNIE. PO PRZYJĘCIU ZAMÓWIENIA, SPRZEDAWCA POTWIERDZI TELEFONICZNIE LUB FAKSEM TERMIN DOSTAWY. NIE BĘDZIEMY REALIZOWAĆ ZAMÓWIEŃ, KTÓRYCH POTWIERDZENIE W CIĄGU 24 GODZIN NIE DOSZŁO DO SKUTKU. WARUNKI DOSTAWY: JEŻELI ZAMÓWIENIE ZOSTAŁO POTWIERDZONE DO GODZ. 15, TO PRZESYŁKA ZOSTANIE DOSTARCZONA W NASTĘPNYM DNIU ROBOCZYM. KOMPUTERY KONFIGUROWANE WG SPECYFIKACJI ODBIORCY DOSTARCZAMY W CIĄGU CZTERECH DNI ROBOCZYCH OD CHWILI POTWIERDZENIA ZAMÓWIENIA. WARUNKI PŁATNOŚCI: NALEŻNOŚĆ ZA ZAMÓWIONY TOWAR POBIERA KURIER DOSTARCZAJĄCY PRZESYŁKĘ. UWAGA: DOKONUJĄCYM PRZEDPŁATY UDZIELAMY 2% RABATU! Numer konta: Bank Rozwoju Exportu S.A. oddział w Bielsku-Białej 11401049-00-330146-PLNCURR01-59

Wszystkie nazwy firm i produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi ich prawnych właścicieli.

http://www.ffcomp.com.pl
szczegółowe informacje

ZAMÓWIENIE FAXEM
(0-33) 818-40-00

ZAMÓWIENIE TELEFONICZNE
(0-33) 818-55-99

FF COMPUTERS
DIRECT SALES

Zastosowanie 100 MHz szyny systemowej oraz pamięci BX 100 MHz pozwala na pełne wykorzystanie możliwości procesora.

Wszystkie oferowane przez nas komputery będą działały bez problemów również po 1 stycznia 2000 roku.

Dwa lata gwarancji na komputer (jednostkę centralną).

ZESTAWY OPROGRAMOWANIA:	netto.	brutto.
HOME- Windows 98', program antywirusowy AntiVirenKit, program do nauki języka angielskiego LANGMaster,	480 zł.	585,60 zł.
BUSINESS - Windows 98', pakiet Lotus SMART SUITE, program antywirusowy AntiVirenKit,	580 zł.	707,60 zł.

* W cenę zestawu nie jest wliczony monitor.

SPEED - KOMPUTER DLA PROFESJONALISTÓW. DO PRAC GRAFICZNYCH ORAZ WYMAGAJĄCYCH PRZETWARZANIA DUŻEJ ILOŚCI DANYCH.

- Procesor Intel® Pentium®III 450 MHz
- Obudowa Midi Tower ATX
- Płyta główna BX 100 MHz
- Pamięć RAM 64MB BX 100 MHz
- HDD 8 GB UDMA 66
- Grafika 16 MB
- CD-ROM 40x
- FDD 1.44 MB
- Klawiatura W'98
- Karta dźwiękowa
- Mysz + PAD

2999 zł.
3658,78 zł.
brutto

CLASSIC - KOMPUTER DO BIURA. WSZYSTKIE ELEMENTY ZAMONTOWANE W KOMPUTERZE SĄ W STANIE BEZ PROBLEMÓW PRZETWORZYĆ DUŻE ILOŚCI DANYCH JAKIE POJAWIAJĄ SIĘ W APLIKACJACH BIUROWYCH.

- Procesor Intel® Celeron™ 400 MHz 128 kB Cache
- Obudowa Midi Tower ATX
- Płyta główna i810
- Pamięć RAM 32 MB BX 100 MHz
- HDD 8 GB UDMA 66
- Grafika zintegrowana z pł. główną
- CD-ROM 40x
- FDD 1.44 MB
- Klawiatura W'98
- Mysz + Pad

1859 zł.
2267,98 zł.
brutto

DOPŁATY DO ZESTAWU SPEED 450

	netto	brutto
Procesor Pentium® III 500 MHz firmy Intel	276 zł	336,72 zł.
Procesor Pentium® III 550 MHz firmy Intel	700 zł	854,00 zł.
Procesor Pentium® III 600 MHz firmy Intel	1491 zł	1819,02 zł.

DOPŁATY DO ZESTAWU CLASSIC 400

	netto	brutto
Procesor Celeron™ 433 MHz firmy Intel, 64 MB RAM	440 zł	536,80 zł.
Procesor Celeron™ 466 MHz firmy Intel, 64 MB RAM	590 zł	719,80 zł.
Procesor Celeron™ 500 MHz firmy Intel, 64 MB RAM	820 zł	1000,40 zł.

DYSK 13 GB TYLKO.....79 ZŁ+ VAT
DVD 6x (zamiast CD-ROM) TYLKO.....165 ZŁ+ VAT

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen!

Logo Intel, Intel Inside, Pentium, Celeron, Xeon są chronionymi znakami firmy Intel.

PROMOCJA Z KALENDARZA!

SUPER CENA! TYLKO JEDEN DZIEŃ!

Jeżeli znalazłeś w naszym "Promocyjnym Kalendarzu" produkt, którym jesteś zainteresowany zapamiętaj datę promocji i w tym dniu sprawdź SUPER CENĘ!

Zadzwoń lub odwiedź naszą stronę w Internecie!

INFORMACJE: WWW.FFCOMP.COM.PL tel.(033) 818 55 99

PONIEDZIAŁEK	WTOREK	ŚRODA	CZWARTEK	PIĄTEK
22 listopad 1999	23 listopad 1999	24 listopad 1999	25 listopad 1999	26 listopad 1999
VooDoo3 3000	KOMPUTER PLAYER z PROCESOREM AMD	CorelDrawSE PL **GRATIS!** przy zakupie dowolnej drukarki EPSON	Drukarka atramentyowa Lexmark Z11	Sterownik SCSI Gratis! przy zakupie Nagrywarki TEAC 8x24x
29 listopad 1999	30 listopad 1999	1 grudzień 1999	2 grudzień 1999	3 grudzień 1999
CorelDrawSE PL **GRATIS!** przy zakupie dowolnego monitora IIYAMA	Procesor Intel® Celeron™ 500 MHz BOX	Skaner Plustek	Karta grafiki MATROX G400 32 MB Dual Head	DVD 8x
6 grudzień 1999	7 grudzień 1999	8 grudzień 1999	9 grudzień 1999	10 grudzień 1999
Drukarka BRATHER 820	KOMPUTER CLASIC z PROCESOREM Intel® Celeron™	HDD 8 GB	DIMM 128 MB	10 szt. płyt CD-RW RICOH
13grudzień 1999	14 grudzień 1999	15 grudzień 1999	16 grudzień 1999	17 grudzień 1999
Procesor Intel® Pentium®III 500 MHz BOX	VIPER 770 Riva TNT2 32 MB 4x AGP	CorelDrawSE PL **GRATIS!** przy zakupie dowolnego monitora BELINEA	NAGRYWARKA CD-RW TEAC 4x4x32x ATAPI	KOMPUTER SPEED 500 z PROCESOREM Intel® Pentium III®

*możliwość upgrade do CorelDraw 8PL i 9PL

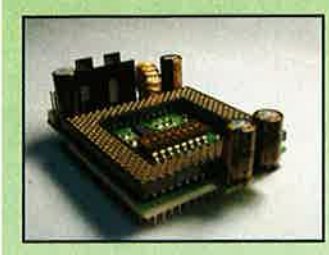
Zapamiętaj DATĘ!
Kup w SUPER CENIE!

Nowości sprzętowe

W światku producentów kości 3D toczy się odwieczna wojna o prymat na polu akceleracji obrazu. NVidia produkuje już układy GeForce 256, 3dfx przedstawił projekt Napalm, a jeśli chodzi o ATI to można tu i ówdzie dowiedzieć się o nowym, tajnym projekcie zwanym Aurora. Czytelnicy interesujący się choć trochę techniką lotniczą skojarzyli tę nazwę zapewne z równie tajnym projektem armii Stanów Zjednoczonych dotyczącym superszybkiego, niewykrywalnego przez radary myśliwca znanego pod takim samym pseudonimem. Jeśli tak się stało to macie rację. ATI projektuje procesor graficzny, który jak już zdążyliście się zorientować, ma pobić pod względem prędkości wyświetlania i jakości obrazu, wszystkie inne układy.

www.ati.com

***



Matsonic z Poznania umieścił w swojej ofercie przejściówki pozwalające dokonywać modernizacji starszych komputerów po dosyć niskich cenach i bez konieczności wymiany wielu podzespołów. Jedną z propozycji jest konwerter procesorów umożliwiający włączenie do płyt głównych wyposażonych w gniazdo Socket5 i Socket7 najnowszych dostępnych procesorów, których nie dałoby się tam wcześniej uruchomić, ponieważ nie pozwalała na to konstrukcja podzespołów. Dzięki przejściówce możliwe staje się ustalanie mnożnika od 50-133 MHz oraz napięć procesora od 1,60-3,50 V w odstępach 0,1 V. Dodatkowo monitor temperatury procesora potrafi obniżyć częstotliwość magistrali w momencie, gdy przekroczona zostanie dopuszczalna wartość nagrzania się układów i grozi to uszkodzeniem kości. Podobnie jest z przejściówką do złącza Slot1. Pozwala ona umieszczać w starszych płytach najnowsze procesory Intel Celeron pracujące z częstotliwością do 500 MHz. Obsługiwane częstotliwości to 66-133 MHz. Dzięki nowoczesnym rozwiązaniom technicznym jesteśmy w stanie obsadzić dwoma układami Intel Celeron płyty dwuprocesorowe. Także i w tym wypadku użyto monitorowania temperatury pracy układu do zabezpieczenia systemu przed usterkami.

www.matsonic.com.pl

***

Obecnie każdy posiadacz notebooka firmy Asus, będzie mógł naprawić go w przypadku wystąpienia usterki w jednym z kilku krajów, między innymi Polsce, USA, Japonii, Chinach, Niemczech oraz innych europejskich krajach. Naprawa według Asusa ma trwać nie dłużej niż trzy dni od daty dostarczenia do serwisu. Autoryzowanym punktem naprawczym w Polsce jest firma Dagma z Katowic.

www.asus.com.tw

DIA-601

Bas i sopran zaklęty w drewnie

Niedawno mieliście okazję przeczytać w Newsach o głośnikach, które oferowane są przez firmę Modecom. Podaliśmy tam garść danych, które przedstawił producent, zapowiadając ich sprzedaż poprzez sieć dystrybutorów. Ostatnio nadarzyła się okazja do przeprowadzenia w redakcji testów tego zestawu i weryfikacji ich parametrów.

MIKE-L

DIA-601 jest kolejnym zestawem dwóch kolumn i jednego głośnika niskotonowego, tak zwanego subwoofera. Jest to chyba najpopularniejsza konfiguracja, jeśli chodzi o komputerowe głośniki, w cenie do 400 złotych. A to dlatego, że zestaw taki zapewnia dość dobre parametry odsłuchowe, gdyż satelity odciążone są od reprodukcji tonów niskich, generowaniem których zajmuje się wyspecjalizowana, pojedyncza membrana niskotonowa. DIA-601 można by uznać za zestaw ekskluzywny, gdyż ani w satelitach, ani w subwooferze nie znajdziemy żadnych pokrętel, guzików czy wbudowanych zasilaczy. Tutaj wszelkie urządzenia korygujące moc oraz brzmienie znajdują się w specjalnym osobnym module, który jest na tyle estetycznie wykonany, że może spokojnie leżeć obok monitora na biurku, jak również można zainstalować go w obudowie komputera, w miejscu przeznaczonym na kieszeń 5,25".

Co do głośników, to także im niewiele można zarzucić. Satelity wykonane są z drewna. Ich brzmienie jest czyste i moc, jaką podaje na wyjściu wzmacniacz, nie powoduje żadnych przykrych niespodzianek. Niestety, częstotliwości, jakie można bez problemu odtwarzać, zamykają się w górnej granicy 17,5 kHz. Subwoofer jest umieszczony w dosyć sporej, drewnianej obudowie, która pokryta jest plastikową okleiną i ładnie wykonaną atrapą. Co mnie mile zaskoczyło, to potencjometry głośności, basów i sopranów, gdyż zakres ich regulacji jest bardzo duży, dzięki czemu jesteśmy w stanie dostosować parametry dźwięku do własnych, indywidualnych potrzeb.

Według mnie DIA-601 przebija wszystkie dotychczas testowane przeze mnie zestawy pod względem mocy muzycznej, wykonania i brzmienia, a także estetyki. Z czystym sumieniem mogę je polecić wszystkim tym, którym nie potrzebny jest zestaw do kina domowego, składający się z kilku kolumn i kosztujący kilkaset złotych. ■

INFO CD-ACTION

DIA-601

Plusy:
- dobre brzmienie
- oddzielny panel z regulatorami
- drewniane obudowy podzespołów

Minusy:
- krótkie przewody łączące subwoofer z kolumnami

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Internet:
www.ab.pl
www.modecom.com.pl

Cena:
450 zł

Samsung SW-206

Nagrywanie razy sześć

Coraz większe twarde dyski, duże ilości gromadzonych na nich danych, konieczność przemieszczania i udostępniania ich innym użytkownikom lub współpracownikom. W tym celu wymyślono i skonstruowano bardzo wiele urządzeń, które mają ułatwić życie wszystkim użytkownikom komputerów. Jednakże jednym z najtańszych obecnie nośników danych pozostaje płytka CD-R.

MACIEJ LEWCZUK

Obecnie na rynku królują nagrywarki, oferujące czterokrotną prędkość zapisu danych zarówno na krążkach jedno, jak i wielokrotnego zapisu. Coraz większą popularność zdobywają napędy zapisujące płytki z prędkością 6x. I takie urządzenie trafiło do redakcji. Jest to produkt firmy Samsung, oznaczony symbolem SW-206, który ma możliwość zapisu płyt CD-R z sześciokrotną prędkością oraz CD-RW z czterokrotną. Odczyt jest możliwy z maksymalnie dwudziestoczterokrotną szybkością. Firma oficjalnie zapewnia, że możliwe jest zapisywanie płytek o pojemności do 700 MB, czego nie omieszkałem sprawdzić. Cała operacja przebiegła bezproblemowo.

Nagrywarka umożliwia wypalanie krążków we wszystkich najpopularniejszych formatach, między innymi CD-ROM, CD-ROM XA, Video-CD oraz Photo CD. Oczywiście, jesteśmy w stanie zapisywać dane, korzystając z takich metod, jak Multisession, Packet Writing, a także Disc At Once i innych.

Dwumegabajtowy bufor danych zapewnia dostarczenie do napędu nieprzerwanego ciągu danych. Nowością jest możliwość instalacji SW-206 w pionie i używania bez najmniejszych problemów, nagralem sobie płytkę ze ścieżkami audio (prędkość 6x) i nawet stara wieża mojego znajomego czytała ją bez problemów. Za swego rodzaju nieporozumienie uważam zakrycie otworu, z którego wysuwa się tacka na płytki, ruchomą klapką, która po otwarciu skutecznie uniemożliwia wygodny dostęp do przycisku, powodującego wsunięcie krążka. Dołączone w zestawie oprogramowanie to dobry i wypróbowany Easy CD Creator 3.5,

aplikacja stworzona przez programistów Adaptec'a oraz Direct CD, służący do zapisu danych metodą Pocket Writing. Samsung SW-206 jest ciekawym urządzeniem, które polecilbym użytkownikom wymagającym dużej prędkości zapisu i wygody użytkowania (chodzi o możliwości montażu, a nie klapkę). ■

INFO CD-ACTION

Samsung SW-206

Dane techniczne:
interfejs: EIDE
bufor: 2048 KB
prędkość zapisu CD-R: 1x, 2x, 4x, 6x
prędkość zapisu CD-RW: 1x, 2x, 4x
prędkość odczytu: do 24x

Plusy:
- duża prędkość zapisu
- dwumegabajtowy bufor
- możliwość pracy w pionie

Minusy:
- przeszkadzająca klapka

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl, www.samsung.com

Cena:
1199 zł

MSI 3D Phantom TNT2 i MSI 3D Phantom Vanta

Mate, gwiazdy w 3D

Wiele firm specjalizuje się w produkcji urządzeń komputerowych jednego typu, na przykład płyt głównych. Od niedawna tego typu producenci próbują zaistnieć także na innych polach komputerowych akcesoriów, między innymi kart graficznych. Jest to bardzo dynamicznie rozwijająca się gałąź rynku, dlatego prawie każdy pragnie uszczknąć coś dla siebie.

TECHNICK

Ale co robić przy tak dużej konkurencji, by przyciągnąć klienta? Należy zaoferować urządzenie, które może nie odstaje parametrami od innych, ale oferuje oprogramowanie i oprawę godną uwagi. W taki sposób próbuje zachęcić do kupna swoich produktów firma Micro Star. Dostarczono do naszej redakcji dwa produkty tego tajwańskiego producenta, a czy są one godne polecenia, ocenicie sami po przeczytaniu niniejszego tekstu. Akceleratory zapakowano w efektowne pudełka i okraszono płytkami z oprogramowaniem i instrukcją obsługi w języku angielskim. Na CD znajdziemy obok referencyjnych sterowników nVidii do najpopularniejszych systemów operacyjnych, także zoptymalizowany dla produktów MSI odtwarzacz filmów, zapisanych w formacie MPEG, AVI oraz innych, oraz rewelacyjne centrum obsługi kart 3d! Turbo II. Ta ostatnia aplikacja jest programem posiadających wszystkie potrzebne funkcje, dzięki którym ustawienie wszelkich parametrów Phantomów staje się dziecinnie proste i wyciska z kart wszelkie rezerwy mocy.

Oprócz standardowego wybierania rozdzielczości, głębi kolorów jak i odświeżania obrazu mamy możliwość korekty barw, ustalania wielkości oraz parametrów wirtualnego desktopu, centrowania obrazu na monitorze. Bez konieczności przyciskania klawiszy w monitorze, potrafi obsłużyć do ośmiu wirtualnych pulpitów. Wymieniona na końcu funkcja, jest czymś na co dość długo czekałem. Dzięki niej każdy jest w stanie pracować na kilku oknach lub aplikacjach, nie zaśmiecając sobie pulpitu. Jak? Ano tak, że każdy program uruchamiamy na oddzielnym wirtualnym desktopie i przełączamy się nie pomiędzy aplikacjami, a jedynie na kolejne ekrany. Podam przykład praktycznego zastosowania dla młodszych użytkowników komputerów. Siedzi sobie taki osobnik w pokoju, ogląda spokojnie zdjęcia z Matrixa lub innych Gwiezdnych Wojen, a tu słyszy, że rodzic idzie sprawdzić jak idzie pisanie wypracowania z języka polskiego. I co wtedy? Bez paniki, przełączamy ekran na ten z edytorem tekstu i... Dalszy ciąg chyba jest oczywisty. Dość już o oprogramowaniu, należałoby napisać coś o samych kartach. Producent wyposażył wersję z układem TNT2 w 16 megabajtów pamięci SDRAM oraz dosyć wydajny wentylator, który potrafi skutecznie poradzić sobie nawet z nadmiarem energii cieplnej, wydzielanej przez podkręcony układ.

Akcelerator, zbudowany na bazie kości Vanta, zadowala się jedynie ośmioma megabajtami pamięci oraz sporym radiatorkiem, który nie pozwala przegrzać się i zawiesić pracy systemu nawet po kilkugodzinnej, ciągłej harówce. Mniejsza ilość pamięci nie pozwala na pracę i zabawę w rozdzielczościach wyższych niż 1280x1024. Prawdę mówiąc jest to, mimo wszystko rozsądne, ponieważ ceny pamięci nie są zbyt niskie, a większość użytkowników, kupujących tanie karty, nie dysponuje także monitorami, posiadającymi duże kineskopy. Decyzję, czy opłaca się nabyć jedną z opisywanych przeze mnie kart, pozostawiam wam. Opis, cena urządzeń i wyniki przedstawione w tabelce mówią same za siebie. ■

Wyniki testów

Test	Kategoria	Jed.	MSI nVidia Vanta	MSI nVidia TNT2	Asus Riva TNT	3dfx 2 Ultra	VIEWTOP Voodoo3 3000 Savage 4 Pro
Q1 Quake	640x480	fps	74,50	113,00	118,50	84,90	54,30
	800x600	fps	48,50	89,70	101,50	62,40	36,60
	1024x768	fps	36,20	59,20	68,80	41,70	22,90
Quake II	640x480	fps	64,70	71,10	55,50	73,70	53,20
	800x600	fps	41,40	70,20	55,40	72,70	39,60
	1024x768	fps	30,00	55,50	50,80	57,80	26,50
Turok	D3D 640x480	fps	101,40	79,70	86,90	81,40	63,20
	D3D 800x600	fps	72,30	66,80	86,60	72,60	48,10
Turok 2	640x480	fps	43,40	41,90	36,60	50,40	37,30
	800x600	fps	42,70	41,80	36,90	50,30	32,30
	1024x768	fps	38,00	39,30	36,30	47,90	24,70
Incoming 16 bit	640x480	fps	83,97	56,00	70,68	75,12	52,15
	800x600	fps	61,26	49,01	69,54	74,68	32,73
	1024x768	fps	50,61	56,46	68,95	48,94	28,13
Incoming 32 bit	640x480	fps	60,62	54,33	68,75	x	39,29
	800x600	fps	41,73	46,38	67,96	x	29,46
	1024x768	fps	x	37,00	50,58	x	19,66
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	3120,00	3081,00	2669,00	2824,00	2713,00
Final Reality	Overall	R Marks	3,72	3,83	3,86	3,82	3,01

INFO CD-ACTION

MSI 3D Phantom TNT2

Dane techniczne:
układ: nVidia TNT2
pamięć: 16 MB SDRAM
magistrala: AGP2x/4x

Plusy:
- świetne oprogramowanie
- wydajny wentylator

Minusy:
- tylko 16 MB pamięci

Testy wykonano na:
Intel Celeron 366MHz, Abit BH6, 64 MB SDRAM

Cena (z VAT):
560 zł

MSI 3D Phantom Vanta

Dane techniczne:
układ: nVidia Vanta
pamięć: 8 MB SDRAM
magistrala: AGP2x/4x

Plusy:
- świetne oprogramowanie
- dobre wyniki

Minusy:
- mała ilość pamięci

Testy wykonano na:
Intel Celeron 366MHz, Abit BH6, 64 MB SDRAM

Cena (z VAT):
265 zł

Dostarczył:
Tornado 2000, ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 851-24-01, fax 841-00-56

Internet:
www.tornado.com.pl

Nowości sprzętowe

Na przełomie października i listopada tego roku Tornado 2000 - największy na polskim rynku i jeden z czołowych w Europie dystrybutor komputerowych nośników danych - wprowadza do swojej oferty nową rodzinę nośników CD-R, pod własną, zastrzeżoną w Polsce i w Europie, marką: DataStar. Odbywa się to za sprawą podpisanego w czerwcu . br. kontraktu z czołowym producentem dalekowschodnim, posiadającym bardzo silną pozycję w światowej produkcji OEM nośników opartych o technologię optyczną (w szczególności CD-R, CD-RW oraz DVD). Dostawca płyt CD-R DataStar istnieje na rynku od 1988 roku i aktualnie uczestniczy także w wielu przedsięwzięciach typu joint-venture w Stanach Zjednoczonych, Australii oraz w Europie. Od 1995 roku producent legitymuje się certyfikatem jakości ISO 9002, a w zakresie produkcji płyt CD-R certyfikatem ISO 9001. Ze względu na warunki kontraktu nazwa producenta nie może zostać ujawniona.

Własnoręczne nagrywanie danych na płytach kompaktowych stało się ostatnio bardzo popularne wśród szerokiej rzeszy użytkowników sprzętu komputerowego. Dlaczego tak się dzieje? Czy powstała taka moda czy też jest to zwyczajna potrzeba?
Otóż zapisywalny dysk CD-R (Compact Disc Recordable) okazał się bardzo pojemnym oraz tanim nośnikiem danych. Na jednym krążku CD-R można zmieścić około 650 MB danych, czyli tyle ile dotychczas mieściło się na 450 dyskietkach - a jego koszt wynosi około 5 złotych. Nie ulega wątpliwości, że krążek CD-R zdominował aktualnie rynek komputerowych nośników danych.

Na początek w ofercie Tornado 2000 znalazł się zarówno popularny na rynku model CD-R DataStar 74 minuty Multispeed, jak również stosunkowo nowy produkt: CD-R DataStar 80 minut High Density, umożliwiający zapis 700 MB danych lub 730 MB / 80 minut dla audio. Dyski oferowane są zarówno w postaci retailowej, czyli w pudełkach plastikowych, jak również w wersji "spindle" (same dyski CD-R pakowane hurtowo po 100 szt.) dla firm posiadających większe potrzeby w zakresie nagrywania danych. Tornado zamierza poszerzyć w przyszłości ofertę nośników DataStar także o dyski CD-RW oraz DVD.

Aktualnie w stałej ofercie Tornado 2000 znajdują się już nośniki (w tym oczywiście CDR-y) takich firm jak Verbatim, TDK, Sony, Ricoh oraz 3M/Imation. Są to nośniki znanych producentów, a ich ceny ze względu na markę nie należą do najniższych. Nie przeszkadza to jednak firmie Tornado zajmować czołowe miejsce w dystrybucji tych produktów. Jednocześnie szacuje się, że rynek tzw. produktów "low-end" kształtuje się w granicach 30% i są to nierzadko produkty tymczasowe, oferowane często przez przypadkowych dostawców.
Wprowadzając na rynek polski nośniki CD-R DataStar, Tornado 2000 pragnie zaproponować na stałe klientom produkt w przystępnej cenie, nie ustępujący jakością znanym markom. Istotnym atutem nowych CDR-ów powinna stać się również ich dobra dostępność, co będzie

Nowości sprzętowe

miało duże znaczenie w okresie znacznej przewagi popytu nad podażą występującej zwykle pod koniec roku.

Warto dodać, że CDR-y DataStar są już kolejnym produktem wprowadzanym w tym roku przez Tornado 2000 pod własną marką, po udanym debiucie w czerwcu br. monitorów MARVIN. Fakty te wyraźnie wskazują na korektę dotychczasowej strategii handlowej tego specjalizowanego dystrybutora.

www.tornado.com.pl

***

Mamy przyjemność poinformować o wprowadzeniu do sprzedaży przez firmę Cadena Systems szalenie ciekawej nowinki technicznej - płaskich (!!!) głośników Samsunga model FS2822BA, wyposażonych w subwoofer.

Oto podstawowe dane techniczne:
- wymiary - satelitki 326x262x31(!!)mm, subwoofer - 130x220x213 mm
- impedancja: 8 Ohm przy 1 kHz
- moc wyjściowa: 50 W (RMS) - 15 + 15 + 20 W (subwoofer)
- pasmo przenoszenia: 80 Hz - 20 KHz
- możliwości regulacji: głośność, poziom basów
- sposób montażu satelik: wieszane na ścianie lub stawiane na stole
- ciężar: 4,1 kg (satelitki + subwoofer)

www.cadena.com.pl

***

Fujitsu przedstawił Home PNA Card. Urządzenie to, montowane w komputerze pozwala za pomocą zwykłej linii telefonicznej zbudować sieć łączącą kilka komputerów. Jest to raczej rozwiązanie przeznaczone do zastosowania w domowym zaciszu. Ceny adapterów oscylują w granicach 100 dolarów. Niestety dostępne będą w Japonii na początku grudnia, na premierę europejską będziemy musieli najprawdopodobniej poczekać trochę dłużej.

www.fujitsu.com

***

Firma integratorska TCH SYSTEMS, będąca również autoryzowanym dealerem komputerów produkowanych przez firmę NEC, wprowadziła do oferty notebooki z serii Versa Note oraz Versa SX w promocyjnych cenach.
Promocja dotyczy komputerów przenośnych NEC z serii Versa Note oraz Versa SX.
NEC Versa Note C333 wyposażony jest w procesor Intel Celeron 333 MHz, wyświetlacz TFT 12,1", 32 MB pamięci RAM i twardy dysk

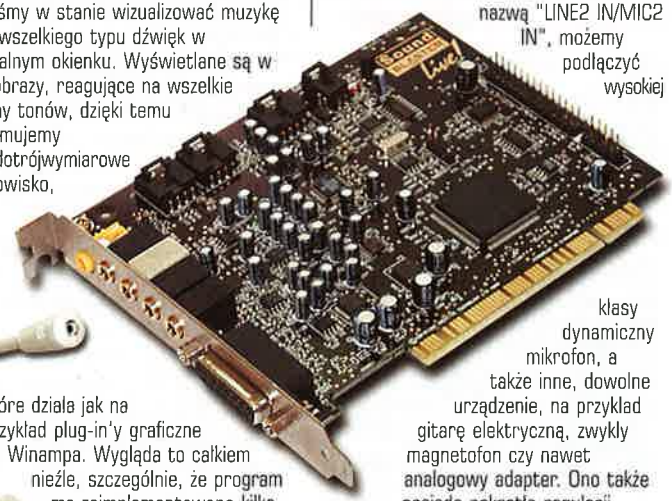
Creative SoundBlaster Live! Platinum

Platynowy dźwięk...platynowa cena

Na rynku pojawia się coraz więcej kart muzycznych, oferujących wiele ciekawych rozwiązań technicznych, bazujących na coraz nowocześniejszych układach scalonych. Charakteryzują się one często praktycznie profesjonalnymi parametrami oraz całkiem sporymi możliwościami za niezbyt wygórowaną cenę. Niewiele firm decyduje się na zaprezentowanie zestawów bogatych w oprogramowanie, potrzebne przewody i dokumentacje oraz dodatkowy osprzęt.

MACIEJ LEWCZUK

Jednym z producentów, który zawsze prezentował zestawy Gold jest Creative. Listę oferowanych przez siebie produktów powiększył o zestaw nazwany SoundBlaster Live! Platinum. Jest to pełna wersja popularnej karty SB Live! (model: CT4760), wzbogaconej o zestaw przewodów, mikrofon, kilka płyt CD ze sterownikami i oprogramowaniem, dokumentację oraz specjalny moduł Live! Drive II oraz śledzia z cyfrowym złączem DIN.
Wśród przewodów znajdują się między innymi: przewód łączący napęd CD z kartą dźwiękową, przewód S/P-DIF, taśmy łączące kartę z opcjonalnym śledziem, na którym zamontowano cyfrowe wejścia i wyjścia i modułem Live! Drive II oraz rozgałęźnik zasilania, służący do podłączenia napięcia do tegoż modułu. Creative dołożył także przejściówkę z małej wtyczki typu Jack na dużą. Jeśli chodzi o oprogramowanie to myślę, że każdy znajdzie tu coś dla siebie. Oprócz standardowych sterowników do popularnych systemów operacyjnych, znajdziemy dwie pełne wersje gier, Alien Versus Predator i Rollcage, profesjonalny program służący do tworzenia muzyki Cubase VST, firmy Steinberg oraz kilka innych. Za pomocą programu Stainberga każdy muzyk, a nawet amator jest w stanie wygenerować całkiem niezłe utwory, a wszystko to za pomocą w miarę łatwego do opanowania interfejsu. Aplikacja Mixman Studio pozwala na tworzenie różnego typu muzyki za pomocą pseudokonsoli mikserskiej i dwóch adapterów. Wybierając z bogatej biblioteki lub nagrywając własne brzmienia, możemy w czasie rzeczywistym odtwarzać próbki, ewentualnie zmiksować, a wyniki zapisać do pliku. Creative MediaRing Talk 99 jest programem służącym do komunikacji głosowej przez internet. Creative Digital Audio Center jest pakietem, który służy do odgrywania, nagrywania, tworzenia baz danych plików muzycznych, mających między innymi możliwość tworzenia plików MP3 o bardzo wysokiej jakości (bitrate do 320kbps). Creative Play Center jest kolejnym narzędziem do odgrywania wszelkich typów plików, a dodatkową funkcją jest możliwość wzbogacanie ich brzmienia przez dodanie efektów systemu Environmental Audio. Wśród programów znajdziemy także odtwarzacz DVD, który potrafi odtworzyć dźwięk formatu AC3 przez wyjścia karty Live! Dzięki temu mamy możliwość rozkoszowania się przestrzennym brzmieniem podczas oglądania filmów. Dzięki technologii Lava, jesteśmy w stanie wizualizować muzykę oraz wszelkiego typu dźwięk w specjalnym okienku. Wyświetlane są w nim obrazy, reagujące na wszelkie zmiany tonów, dzięki temu otrzymujemy pseudotrójwymiarowe środowisko,



które działa jak na przykład plug-in'y graficzne do Winampa. Wygląda to całkiem nieźle, szczególnie, że program ma zaimplementowane kilka różnych efektów. Niestety, bez dużej ilości pamięci, szybkiego procesora i akceleratora graficznego wyświetlane jest tylko kilka klatek na sekundę. Kartę wyposażono także w najnowsze wersje sterowników oraz oprogramowanie Live! Ware 3.0, dzięki któremu możemy wykorzystać prawie całą moc, jaką oferuje procesor EMU10K1. Efekty Environmental Audio po prostu powalają, wciskają w fotel, rozrywają czaszkę i ... Słuchając muzyki czy grając w gry, możemy przystosować dźwięk w taki sposób, by wydawało się, że jesteśmy na sali koncertowej, w lesie, jaskini, pod wodą, ewentualnie jesteśmy w stanie zmienić śpiewającego Briana Adamsa w drzewną wiewiórkę lub kobietę, chodzi oczywiście o głos. Możliwości jest do prawdy co niemiara i jestem przekonany, że każdy może znaleźć coś dla siebie. Następnym krokiem naprzód i jedną z niecodziennych innowacji, wprowadzonych do zestawu Platinum, jest montowany w miejscu na kieszeń 5.25" moduł Live! Drive II, który jest przystawką pozwalającą na podłączenie różnorakich urządzeń zewnętrznych, bez konieczności sięgania do tylnej części obudowy komputera. Znajdują się na niej, na przykład wejścia RCA, służące do połączenia karty z magnetowidem, telewizorem, odtwarzaczem CD i innymi urządzeniami wyposażonymi w te złącza. Podwójne gniazda S/P-DIF, cyfrowe i optyczne pozwalają na bezproblemowy transfer dźwięku do i z magnetofonów DAT oraz napędów MiniDisc. Złącza DIN pozwalające na przyłączenie instrumentów, korzystających ze standardu MIDI, docenią muzycy, ponieważ nie będzie im już potrzebna przejściówka z DIN na złącze joysticka, znajdujące się na karcie. Zamontowano także wyprowadzenie na słuchawki typu Jack oraz pokrętło regulacji głośności odsłuchiwanej muzyki. Do znajdującego się na module drugiego gniazda Jack, tym razem wejściowego, opatrzonego nazwą "LINE2 IN/MIC2 IN", możemy podłączyć wysokiej klasy dynamiczny mikrofon, a także inne, dowolne urządzenie, na przykład gitarę elektryczną, zwykły magnetofon czy nawet analogowy adapter. Ono także posiada pokrętło regulacji poziomu wprowadzanego sygnału. Karta SoundBlaster Live!

Platinum jest kompletnym centrum sterowania audio, godnym polecenia dla wszystkich, których stać na jej zakup. W zamian oferuje ona poczucie, że z muzyką i dźwiękami, wydobywającymi się z głośników, możemy zrobić praktycznie wszystko. ■

INFO CD-ACTION

Creative SoundBlaster Live! Platinum

Dane techniczne:
Procesor: EMU10K1
Magistrala: PCI 2.1

Plusy:
- rewelacyjny dźwięk
- świetny osprzęt i oprogramowanie

Minusy:
- dosyć wysoka cena

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3 00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Internet:
www.soundblaster.com

Cena:
(z VAT): 1150 zł

Przeżyj to sam. Za pomocą bezkonkurencyjnego zestawu kina domowego możesz oglądać filmy cyfrowe na monitorze lub telewizorze. Zestaw PC-DVD Blaster Encore 6x oraz głośniki DeskTop Theatre' DTT2500 Digital zapewnią wyjątkowo czysty, pozbawiony migotania obraz z kompensacją ruchu (motion-compensated) (MPEG-2) oraz dźwięk otaczający o jakości kinowej (Dolby Digital' AC3). Zadzwoń do firmy Creative - 022 646 52 15 lub pod numer bezpłatnej linii supportu technicznego 00800 353 1229.

CREATIVE

www.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229.

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

Nowości sprzętowe

o pojemności 3,2 GB. Model C366 jest bogatszy od poprzedniego o 32 MB RAM i bazuje na procesorze Intel Celeron 366 MHz. Najdroższy z tej serii komputer NEC Versa Note PII366 posiada procesor Intel Pentium II 366 MHz, wyświetlacz TFT 14,1", 64 MB pamięci RAM i dysk twardy o pojemności 6,4 GB.
NEC Versa SX posiada taką samą konfigurację jak model Versa Note PII366, ale jego grubość wynosi 31 mm i waży on zaledwie 2 kg, czyli kilogram mniej niż komputery z serii Versa Note. Ceny notebooków brutto dla końcowego odbiorcy wynoszą: NEC Versa Note C333 - 8 435 zł, model C366 - 8 833 zł, CII366 - 11 665 zł, Versa SX - 15 385 zł.
Wszystkie komputery posiadają zintegrowany napęd CD-ROM x24, kartę grafiki z 2 MB VRAM, kartę muzyczną, głośniki, mikrofon, baterię litowo-jonową, system Win '98 i objęte są 3-letnią gwarancją

www.tch.com.pl

***

Mattel, firma znana głównie z produkcji zabawek dla dzieci (słynna lalka Barbie), od pewnego czasu zajmuje się także wytwarzaniem i sprzedażą komputerów klasy PC, przeznaczonych dla młodych odbiorców. Ostatnim pomysłem inżynierów firmy jest mikroskop podłączany do peceta poprzez złącze USB. Współczynnik powiększenia wynosi maksymalnie 200x, częściowo jest to powiększenie uzyskane w sposób programowy. Oczywiście obraz oglądamy na ekranie monitora. Obraz odświeżany jest dwanaście razy w ciągu sekundy. Oprogramowanie pozwala zaprogramować nagrywanie kolejnych klatek z ustalanym dowolnie interwalem czasowym, ale mieszczącym się w zakresie od 10 sekund do jednej minuty. Powstały w ten sposób film może mieć długość do czterech minut. Rozdzielczość z jaką wyświetlany jest obraz wynosi 512 na 384 punkty. Oczywiście przy ustawieniu maksymalnego powiększenia obraz nie jest niestety tak ostry i dokładny jak w zwykłym optycznym mikroskopie, ale do zabawy i domowej edukacji wystarczy w zupełności. Cena ma nie przekroczyć stu dolarów.

www.mattel.com

***

Microsoft będzie sprzedawał system operacyjny, który znajdzie zastosowanie w kartach Smart Cards. W pamięci tych kart przechowywane będą wszelkie dane ich posiadaczy, między innymi takich jak personalia, adres, stan konta i tym podobne informacje. Konkurencją dla rozwiązania Microsoftu ma być odpowiednio przygotowane środowisko Java firmy Sun. Gigant z Redmond będzie konkurował z Sunem poprzez zawieranie umów z producentami tego typu kart oraz innymi projektantami oprogramowania. Dzięki obniżeniu kosztów produkcji, zaimplementowaniu przyjaznych systemów obsługi oraz upowszechnieniu czytników, popularność kart procesorowych będzie się systematycznie zwiększała. Tego typu rozwiązania oferują wygodny i szybki dostęp do wszelkiego rodzaju danych, prostotę dokonywania operacji finansowych, a także wiele innych, pożytecznych zastosowań.

www.microsoft.com

***

PC Twin Turbo

Sześćdziesiąt przez szczyt... Lewo trzy... Ręczny mocno ciągnij...

Kierownic podłączanych do komputera było już wiele. Jedne gorsze, drugie lepsze, ale pojawiające się ostatnimi czasy urządzenia, wnoszą coraz to nowe rozwiązania, mające ułatwić oraz uprzyjemnić zabawę, a także przyciągnąć klienta do sklepu, by kupił właśnie ten model. Jakiś czas temu światło dzienne ujrzała technologia nazwana Force Feedback, mająca za zadanie symulować wszelkiego rodzaju wstrząsy, dzięki którym odbieraliśmy dodatkowe, oprócz wizualnych i dźwiękowych, wrażenia, tym razem fizyczne.

MIKE-L

Opiszemy teraz urządzenie, które wyposażone jest w technologię nazwaną Live Tremor. Ma ona symulować wstrząsy, jakie odczuwa kierowca podczas prowadzenia pojazdu. Ale to nie wszystkie ciekawostki, jakie oferuje produkt firmy Technology Innovation. Dzięki zamontowaniu kolumny kierownicy na ruchomym ramieniu, możemy regulować kąt jej pochylenia względem podłoża, przez co możliwe jest dostosowanie jej do umieszczenia na krześle pomiędzy nogami lub przymocowania do biurka. Dodatkowo możliwe jest jej podniesienie względem podstawy, gdyż kolumna jest rozsuwana teleskopowo.
Jedną z najciekawszych nowinek, wprowadzoną chyba po raz pierwszy, jest... HAMULEC RĘCZNY. Jestem przekonany, że jeszcze nikt nie odważył się zaproponować czegoś podobnego!
Jest on umieszczony na osobnym module, razem z manetką zmiany biegów, która ma możliwość wychylania się także na boki. Skok cięgła hamulca jest niezbyt wielki, ale wystarczająco duży, by zasymulować pracę dźwigni prawdziwego rajdowego samochodu. Muszę przyznać, że siedząc na kilku różnych dostępnych w redakcji krzesłach, miałem problem z solidnym zamocowaniem modułu dźwigni zmiany biegów i hamulca obok siebie na siedzisku. Zawsze, gdy wykonywałem gwałtowne ruchy nogą w celu wciśnięcia pedału gazu, potrącałem zestaw i spadał on na podłogę. Ustawienie na biurku nie ma zbytnio sensu, chyba że macie nadgarstek tak gibki jak indyjscy jogini. Będziecie w stanie używać ręcznego przez kilkadziesiąt minut nim nie zaczniecie odczuwać bólu. Po wykonaniu kilku karkołomnych manipulacji za pomocą sznurka ;-) udało mi się tego jakoś dokonać.
Kolejnym krokiem, jaki należało wykonać, było podłączenie przejściówki pomiędzy wyjście dźwiękowe karty muzycznej, a wtyczkę przewodu od głośników. Jest to konieczne, gdyż technologia Live Tremor wykorzystuje do symulacji wszelkiego typu wstrząsy... dźwięk generowany przez kartę muzyczną. Dlatego, jeśli będziecie szczęśliwymi posiadaczami PC Twin Turbo, to ustawcie odgłosy silnika i efektów zewnętrznych na maksimum, a muzykę odgrywaną w tle na średni poziom. Dzięki temu odczujecie wibracje przenoszone z kół na kolumnę kierownicy, a także wszelkie uderzenia maszyny w przeszkody. Niestety w grach, gdzie odgłosy nie mają głębokich basów, wstrząsy urządzenia nie są zbyt silne, natomiast podczas przechodzenia do kolejnych pozycji w menu, skacze jak opętana, oczywiście tylko, gdy przejście potwierdzane jest mocnym dźwiękiem (Destruction Derby). Tego typu rozwiązanie jest ogromną zaletą dlatego, że działa kompletnie ze wszystkimi grami, gdyż nie potrzebuje żadnych specjalnych sterowników czy oprogramowania.

Koło kierownicy pokryte jest w newralgicznych miejscach specjalną pianką, która ma za zadanie nie dopuścić do ślizgania się dłoni. Dodatkowo dostępne są cztery klawisze, którym można przyporządkować różne dodatkowe funkcje, na przykład klakson, wyświetlenie mapy czy widok do tyłu. Także dla dwóch dodatkowych pozycji dźwigni zmiany biegów, chodzi o poruszanie nią na boki (prawie jak drugi joystick), można określić jakieś specjalne zadania, dla mnie były to włączanie świateł i wycieraczek. To pierwsze zaraz zmieniłem na klakson, ponieważ zbyt często szarpiąc za manetkę, włączałem te dodatkowe funkcje. W sumie kierownica PC Twin Turbo jest całkiem ciekawym urządzeniem, które wnosi do światka producentów kontrolerów gier powiew świeżości, czyli nowe rozwiązania. Pomimo zastosowania technologii Live Tremor cenę produktu udało się skalkulować na poziomie nie przekraczającym czterystu złotych. Mogę

ją polecić wszystkim, którzy nie dysponują zbyt grubym portfelem, a mają chrapkę na kierownicę z namiastka Force Feedbacku. ■

INFO CD-ACTION

PC Twin Turbo

Plusy:
- hamulec ręczny - nowość
- ciekawy system wstrząsów

Minusy:
- niezbyt wygodne pedały

Dostarczył:
Manta
ul. Rysy 33, 02-826 Warszawa
tel. (0-22) 643 54 20, fax (0 22) 641-84-82

Internet:
e-mail: manta@tomnet.pl

Cena:
379 zł

MicroStar MS-6199VA

Via kontratakuje

Większość dostępnych obecnie płyt głównych, przeznaczonych do obsługi procesorów Pentium II, III oraz Celeron, jest zbudowana przy wykorzystaniu układów zarządzających logiką czyli chipsetów, produkowanych przez firmę Intel. Gdyby nie kilka firm, które postanowiły konkurować na tym polu z potentatem, nie mielibyśmy żadnego wyboru przy zakupie płyt głównych. Poza tym konkurenci Intela sprzedają produkowane przez siebie układy po bardzo atrakcyjnych cenach, co może przekonać do zakupu urządzeń korzystających z ich kości.

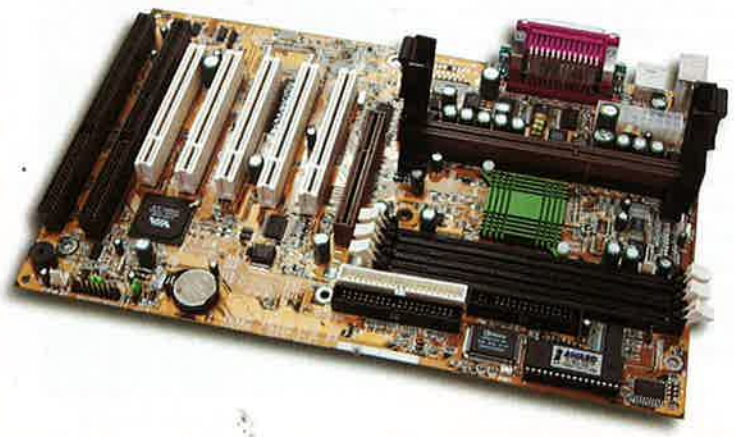
MIKE-L

Miałem ostatnio okazję przetestować płytę główną firmy MicroStar MS-6199VA, przy projektowaniu której użyto układów produkowanych przez VIA Technologies. Jest to zestaw składający się z kości VT82C693A (North Bridge) i VT82C596B (South Bridge). Umożliwiają one uzyskiwanie częstotliwości taktowania 66, 100, 133 i więcej MHz. Maksymalnym zegarem, jaki można ustawić, jest 153 MHz, co przy mnożniku 8 daje nam teoretycznie 1224 MHz. Na takie procesory jeszcze sobie poczekamy, ponieważ nie są jeszcze produkowane w ilościach handlowych pamięci, które umożliwią pracę przy 153 MHz. Na powierzchni płyty przewidziano miejsce dla trzech 168-pinowych pamięci typu DIMM, których całkowita pojemność może wynosić aż 1,5 GB. Zamontowano także port AGP, pięć 32-bitowych slotów PCI oraz dwa 16-bitowe ISA. Opcjonalnie MS-6199VA może posiadać zintegrowany układ Creative ES1373, odpowiedzialny za generowanie dźwięku. Jego możliwości to sześćdziesięciogłosowa polifonia, obsługa Direct Sound i Direct Sound 3D oraz wyjście S/P-DIF. Niestety, zabrakło go w testowanym egzemplarzu, dlatego nie podam żadnych bliższych informacji na temat jego działania.

Układy, znajdujące się na płycie głównej, są w stanie obsłużyć do czterech urządzeń E-IDE/ATAPI, pracujących w standardach PIO, Bus Master oraz Ultra DMA/66. Jeśli chodzi o złącza urządzeń peryferyjnych, to mamy ich standardowy zestaw, czyli dwa porty szeregowe, jeden równoległy, obsługujący tryby SPP/EPP/ECP, dwa USB oraz złącze IrDA. Zmodyfikowany bios Awarda w pełni wspomaga obsługę Plug&Play, rozpoznając wszelkiego typu karty wpięte w płytę, a także umożliwia ochronę antywirusową. Ustawienie parametrów procesora nie stwarza większych problemów, gdyż obsługa tej funkcji odbywa się poprzez przestawienie parametrów w specjalnym menu w biosie. Dzięki temu nie musimy przestawiać niewygodnych zworek, a także nie jesteśmy narażeni na spowodowanie awarii systemu, gdy wybierzemy nieprawidłowe ustawienia. Jest to dosyć ważna informacja dla osób, lubujących się w zwiększaniu prędkości działania procesorów. Operacja taka jest możliwa, sprawdziłem to dość wnikliwie.

Ciekawostką jest wyposażenie MS-6199VA w dwa dodatkowe termistory, z których jeden jest zamontowany na stałe do płyty głównej, tuż przy złączu Slot 1 i to w taki sposób, by dotykał radiatora montowanego na procesorze. Drugi jest umieszczony na końcu przewodu, który można podłączyć do płyty, a sam termistor umieścić na przykład na radiatorze karty graficznej, by monitorować stopień nagrzania się tego układu. Dobrym pomysłem jest także zamontowanie czterech diod, sygnalizujących poprawność działania komponentów płyty głównej. Podczas startu systemu, wskazują one także, które podzespoły są testowane i uruchamiane (test POST). System ten przydaje się szczególnie podczas diagnozowania ewentualnych awarii sprzętu. Projektanci nie zapomnieli o nieodzownych monitorach napięć, obrotów wentylatora w zasilaczu i w systemie chłodzenia procesora, jak również o systemie ostrzegania o zmniejszeniu napięcia podawanego przez baterię, podtrzymującą ustawienia biosu. Zbudowałem zestaw prawie identyczny do tego, na którym przeprowadzamy w redakcji wszelkiego typu testy sprzętu, różnił się on jedynie zastosowaną płytą główną. System, po zainstalowaniu wszelkich dostępnych sterowników, zachowywał się prawidłowo i nie sprawiał żadnych problemów podczas kilku dni, w czasie których komputer pracował prawie bez przerwy, nie zdarzyły się żadne przykre niespodzianki.

Płyta Micro Star MS-6199VA jest ciekawą i całkiem udaną konstrukcją, godną polecenia wszystkim tym użytkownikom, którzy szukają tanich produktów, nie ustępujących pod żadnym względem konstrukcjom zbudowanym z wykorzystaniem droższych układów Intela. ■



INFO CD-ACTION

MSI MS-6199VA

Dane techniczne:
Bios: Award
Chipset: Via Apollo Pro 133
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/2
Max częstotliwość: 153 MHz
Max mnożnik: 8

Plusy:
- dwa termistory
- układ diod testowych

Minusy:
- w zasadzie brak

Dostarczył:
Tornado 2000
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 851-24-01, fax 841-00-56

Internet:
www.tornado.com.pl
www.msi.com.tw

Cena:
488 zł

Nowości sprzętowe

Produkcja wyświetlaczy ciekłokrystalicznych zaspokoi jedynie 86 procent zapotrzebowania na te produkty w obecnym roku. Producenci notebooków i monitorów nie są zbytnio zachwyceni zaistniałą sytuacją. W roku następnym sytuacja ma się poprawić, ale nadal nie będzie można spodziewać się 100 procentowej realizacji zamówień. Niestety taka sytuacja może doprowadzić do podniesienia cen produktów wyposażonych w tego typu wyświetlacze.

www.displaysearch.com

***

Silicon Integrated System Corporation (SiS) zapowiada rozpoczęcie produkcji procesorów zgodnych z x86. Jest to już kolejna z tajwańskich firm, po ALi oraz VIA, produkujących układy logiczne, sterujące pracą płyt głównych (chipsety), która zdecydowała się uczynić krok w stronę rynku procesorów. Sis podpisał porozumienie z Rise Technology o wzajemnej wymianie zasobów intelektualnych. Poza Intelem korporacja SiS stanie się jedynym producentem posiadającym możliwość produkcji zintegrowanych systemów, których dużą zaletą będzie jakość, szybkość i rozsądna cena.

www.sis.com.tw

***

AMD uruchomił serwer WWW w języku polskim. Dzięki witrynie internauci mogą poczytać o najnowszych rozwiązaniach technologicznych firmy, zapoznać się z jej historią oraz zwrócić się za jej pośrednictwem o pomoc do fachowców, którzy w rodzimym języku odpowiedzą na każde pytanie dotyczące produktów firmy.

www.amd.pl

***

Firma Sony, producent magnetycznych nośników danych oraz firma TORNADO, największy dystrybutor nośników danych na terenie Polski, informują o wprowadzeniu pierwszej i najnowsze co za tym idzie generacji taśmowych pamięci cyfrowych DDS-4.

Kaseta SONY DDS-4 o pojemności 20GB (40GB przy użyciu kompresji) stanowi znaczny postęp w porównaniu ze swoją poprzedniczką DDS-3 która mogła jedynie pomieścić 12GB danych niekompresowanych. Nowe możliwości taśmy DDS-4 możliwe są dzięki użyciu opatentowanej technologii nakładania warstwy magnetycznej o nazwie MP+++ ((Ceramic-protected HESA particles with dual coating).

Kaseta DDS-4 zawiera 150 metrów taśmy, to jest 25 metrów więcej niż DDS-3. Aby możliwe było umieszczenie 150 metrów taśmy w tym samym opakowaniu, technicy z Sony stworzyli cieńszą taśmę przy zachowaniu jej parametrów wytrzymałości oraz niezawodności. Nowa taśma użyta w serii DDS-4 ma grubość 5,6 mikrometra (grubość starej 12GB taśmy to 6,8 mikrometra).

Nowości sprzętowe

Rezultat jaki osiągnęło Sony to taśma DDS-4 o nazwie handlowej Premium 150P. Nośnik zalecany jest dla wszystkich osób i instytucji które cenią sobie bezpieczeństwo, szybkość i niezawodność przechowywania dużej ilości danych. Nowa technologia pozwoli na przechowywanie większej ilości danych i dostęp do nich przy użyciu pojedynczego nośnika. Dzięki takim rozwiązaniom zmniejsza się koszt przechowywania i dostępu do cennych informacji.

Taśma DDS-4 Sony Premium 150P dostępna jest w ofercie firmy TORNADO od połowy października'99. Sugerowana cena detaliczna z VAT taśmy Sony Premium 150P to 240 PLN

www.tornado.com.pl

***

Najnowsze dyski twarde firmy Western Digital będą produkowane przy wykorzysteniu talerzy o pojemności 10.2 GB. Pojemności napędów nowej serii będą miały odpowiednio 10.2, 15.3, 20.5, 30.7 GB. Dyski wyposażono w dwu megabajtowy bufor danych, a prędkość obrotowa ma wynosić 5400 obrotów na minutę. Interfejsem za pomocą którego napędy będą się komunikowały z komputerem jest oczywiście ATA66. W chwili ukazania się tej informacji powinny być dostępne w sieci dystrybutorów.

www.california.pl

***

IBM rozszerzył swoją ofertę zewnętrznych pamięci masowych dla notebooków o przenośny dysk twardy. Travelstar E może mieć pojemność 8 i 10 GB. Nowością jest wykorzystanie portu PCMCIA jako interfejsu łączącego dysk z komputerem. Jest to innowacja mająca na celu zdystansowanie konstrukcji oferowanych przez konkurencję, gdzie wykorzystuje się głównie łącze równoległe. Obudowa napędu wykonana jest z wysokiej jakości tworzywa, dzięki czemu jest on chroniony przed uszkodzeniami mechanicznymi oraz wpływem warunków atmosferycznych. Dołączone oprogramowanie pozwala użytkownikowi synchronizować, szyfrować oraz kompresować przesyłane dane w locie. Transfer danych poprzez złącze PCMCIA wynosi do 2 MB/sekundę. Napęd waży około 350 gramów.

www.ibm.com

***

Odtwarzacz kompaktów, który jednocześnie potrafi dekodować pliki MP3 zapisane na płycie CD-R. Było to marzeniem wielu miłośników muzyki skompresowanej w plikach MP3. Koniec końców na płytce można zmieścić kilka godzin muzyki, a nie jak do tej pory na kartach flash, gdzie mieściło się do jednej godziny nagrań. Marzenie się spełniło, ponieważ firma Pine Technology USA Inc. sprawiła nam

Saitek GM2

Mysz to jeszcze, czy...

Firma Saitek raz po raz bombarduje nas swoimi nowoczesnymi, a często kosmicznie wyglądającymi produktami. Były już pady, wyposażone chyba we wszystko, łącznie z kierownicą, rozbieralne joysticki, które można było składać w taki sposób, by pasowały do różnej wielkości dłoni, a także by mogli z nich korzystać tak lewo, jak i praworęczni gracze. Każdy z produktów odznaczał się poza tym nienaganną ergonomią wykonania. Dzięki temu urządzenia tego producenta są znane i cenione przez graczy na całym świecie.

TECHNICK

Myślałem, że już nic ze strony producentów akcesoriów komputerowych nie zaskoczy, gdy nagle w moje ręce dostała się mysz Saiteka GM2. Nazwę można rozszyfrować jako Gaming Mouse, czyli mysz przeznaczona do gier. Mysz, to za mało powiedziane, raczej jest to dwuczęściowy zestaw, składający się z prawie normalnego gryzonia i specjalnej podstawki pod lewą dłoń. Na obudowie podstawowego urządzenia umieszczono standardowe dwa klawisze oraz kółko do przewijania ekranu w różnych aplikacjach, które służy jako trzeci przycisk. Tym, co odróżnia ją od zwykłych myszy jest zainstalowany pod kciukiem czterokierunkowy kontroler, zwany grzybkiem lub z angielska HAT. Myszki nie podłączamy bezpośrednio do komputera, tylko do podstawki, która następnie, poprzez dość długi przewód, podpinana jest do złącza USB. Kształty urządzeń zostały tak zaprojektowane, by ułożona na nim dłoń nie męczyła się zbytnio, a gra sprawiała przyjemność. Na podstawce umieszczono sześć klawiszy, które rozmieszczono w taki sposób, by rozłożone palce znajdowały się dokładnie nad przyciskami, a ich użycie nie stwarzało problemów. Pod lewym kciukiem zamontowano przycisk SHIFT, dzięki któremu możliwe jest określenie alternatywnych funkcji dla wszystkich przycisków, przez co możemy powiedzieć, że mamy ich dwa razy więcej. Dodatkowo, na podstawce znalazło się miejsce, w którym umieszczono przepustnicę, mogącą równie dobrze pomagać w nawigacji po ekranie, podobnie jak kółko w myszy, ale tym razem w poziomie. Pod spodem znajduje się przełącznik, za pomocą którego określa się twardość, czyli opór, jaki stawia przepustnica podczas jej

używania. Tego typu urządzenie jest całkiem ciekawą propozycją dla graczy lubujących się szczególnie w grach typu FPP, czyli kwakach i Unrealach, a także dla wszystkich lubiących strategie, RPG i przygodówki. Jednym słowem dla ludzi nie grających w wyścigi i symulacje samochodowe, symulatory lotu i platformówki. Dzięki kilkunastu przyciskom, dwóm przełącznikom HAT i pokrętłom odciążamy klawiaturę komputera od ciągłego użytkowania, a także dajemy wytchnienie dłoniom, które musiały męczyć się przebieraniem palcami po przyciskach, podczas wielogodzinnych, nocnych sesji. Gdy używamy Saiteka GM2, leżące na podstawce i myszy dłonie nie powodują bólu w przedramionach, a wybieranie specjalnych opcji nie wymaga już unoszenia i przemieszczania przedramienia nad blatem biurka. Jedynym mankamentem podczas testów, jaki zaobserwowałem, to kłopoty z jednoczesnym, precyzyjnym poruszaniem myszą i korzystaniem z HATa, umieszczonego na niej. Nijak nie potrafiłem zgrać sterownia tymi dwoma kontrolerami, dlatego dalem sobie spokój z grzybkiem myszki i korzystałem tylko z tego na podstawce. GM2 jest nowatorskim produktem, który powinien zainteresować wszystkie wcześniej wymienione grupy graczy. Nawet zatwardziali zwolennicy klawiatur, powinni spróbować pograć przez godzinę za pomocą tego urządzenia, a jestem przekonany, że większość zamieniłaby swoje "klawisze" na GM2. Czy zostanie przyjęta przez użytkowników, okaże się za jakiś czas, podczas turniejów organizowanych w Polsce i na świecie, gdzie do tej pory gracze przywozili ze sobą głównie myszy i klawiatury. Panowie nadszedł czas GM2.

INFO CD-ACTION

Saitek GM2

Dane techniczne:
podłączenie: port USB
przyciski na myszy: 2 + kółko + hat
przyciski na podstawce: 6 + shift + hat + przepustnica

Plusy:
- duża ilość przycisków
- podłączanie przez USB

Minusy:
- tylko dla praworęcznych

Dostarczył:
Lanser
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 233-59-44, fax 233-93-65

Internet:
www.saitek.com

Cena:
209 zł

Saitek P750

Zacznij grać od nowa

Firma Saitek zawsze dostarczała graczom przyrządów, ułatwiających kontrolowanie wszelkiego typu gier. Nie brakowało też nigdy ciekawych rozwiązań wzorniczych i technicznych. Cała gama padów, joysticków oraz kierownic wzbogaciła się o nowe, ciekawe pozycje.

MIKE-L

Jedną z nich jest cyfrowo-analogowy pad, oznaczony symbolem P750. Jest to urządzenie zaprojektowane zgodnie z zasadami ergonomii, dzięki czemu tak dzieci, jak i gracze trochę starsi będą w stanie cieszyć się z pełnej kontroli tego, co dzieje się na ekranie monitora. Niezależnie od wielkości dłoni i długości palców, każdy może znaleźć sobie wygodną pozycję w jakiej będzie mógł swobodnie operować przyciskami i kontrolerami wychyłowymi, czyli D-padem i analogowym minijoystickiem. Niestety, ja nie znalazłem takiego uchwytu, który pozwalałby mi operować wygodnie przepustnicą, zamontowaną na środku tylnej krawędzi pada. Osiem w pełni programowalnych przycisków pozwala na przyporządkowanie im całej gamy funkcji dodatkowych.

Ciekawostką jest możliwość podłączenia pada do komputera, nie tylko poprzez port joysticka, znajdujący się na karcie dźwiękowej, ale także za pomocą złącza USB. Dzięki takiemu rozwiązaniu, posiadacze systemów operacyjnych, zgodnych z tym standardem, są w stanie używać pada nie posiadając karty dźwiękowej, po podłączeniu do komputera przez złącze USB, zostanie on natychmiast wykryty jako "Kontroler zgodny z HID". Potem pozostaje jedynie kalibracja, ustalenie w poszczególnych grach, jakie opcje będą kontrolowane przez odpowiednie klawisze i można zacząć zabawę. Nie należy także pominąć faktu, że na panelu znajdują się przyciski przełączające stan urządzenia na tryb analogowy lub cyfrowy, a także przyciski Shift oraz Start, które możemy wykorzystać jako dodatkowe klawisze lub użyć ich wraz z innymi, by powiększyć gamę dostępnych funkcji.

Kolejnym ciekawym pomysłem jest specjalny przełącznik analogowego minijoysticka, pozwalający na blokadę jego ruchów w pionie lub w poziomie. Dzięki temu można bawić się wykorzystując tylko potrzebne kierunku, nie rozpraszając się pełnym ruchem kontrolera. Saitek P750 jest urządzeniem wykorzystującym dotychczasowe doświadczenie firmy w tworzeniu coraz doskonalszych produktów, ułatwiających życie wszystkim graczom. ■

INFO
PC-ACTION

Saitek P750

Dane techniczne:
podłączenie: port gier, port USB
przyciski: 8 + 4 specjalne + przepustnica

Plusy:
- duża liczba przycisków
- podłączanie przez port gier lub USB

Minusy:
- kłopoty z kalibracją

Dostarczył:
Lanser, 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 233-59-44, fax 233-93-65

Internet:
www.saitek.com

Cena:
139 zł

Nowości sprzętowe

niespodziankę i zaprezentowała przenośny odtwarzacz CD z zaimplementowaną funkcją dekodowania plików MP3. Za około 299 dolarów będzie rozprowadzane urządzenie o symbolu SM-200C.

www.pineusa.com

***

Kilka dni temu otrzymaliśmy informację o wprowadzeniu do oferty Cadeny Systems nowej serii monitorów Samsunga, przeznaczonych dla profesjonalnych użytkowników - x50p, SyncMaster 750p (17") oraz SyncMaster 950p (19"). Nowe produkty zastępują starsze modele, odpowiednio 700p+ oraz 900p.

Oto wybrane nowe cechy monitorów 750p i 950p:
- zmienione menu OSD, w którym dodano m.in. cyfrowy ZOOM oraz możliwość korekcji ostrości obrazu w pionie i w poziomie
- ulepszona powłoka antyodblaskowa
- zmniejszona głębokość monitora.

www.cadena.com.pl

***

PC SERWIS

PC SERWIS

Poniedziałek-piątek 11.00 - 18.00

Zawsze aktualną ofertę znajdziesz: Telewizja Polska Program II Telegazeta strona 451 podstrony 1,2,3

Wszystkie ceny bez podatku VAT ważne w dniu 02.11.1999r, mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

UWAGA!! Od dnia 01.10.1999r. firma PC Serwis zmienia swoją siedzibę oraz stacjonarny numer telefonu. Przepraszamy za utrudnienia

NOWY ADRES :
Ul.Karabeli 2a 01-313 Warszawa
Tel. 0-22 665 14 04, 0-604 876 312

KOMPUTERY PC

MIDI PC 1899 zł

PROCESOR: Intel Celeron 400 128kB cache,
PŁYTA GŁ.: BXCel 100Mhz(P3,Celeron 800Mhz),
PAMIĘĆ: 64MB SDRAM 100Mhz,
S.DYSKÓW: 3.5" Samsung 1.44MB,
GRAFIKA: VooDoo3 2000 8MB Velocity 100,
DYSK TW.: Samsung 6.8GB Udma,
CD-ROM: Samsung SCR-148 48x max,
DŹWIĘK: SoundPro 64voice 3D PCI,
MODEM: 56k PCI Softmodem,
OBUDOWA: Mini tower AT,
PROGRAMY: PC Cilin - program antywirusowy, Corel WordPerfect Suite - pakiet biurowy, SuperVoice-obsługa modemu,faksu,automat zgłosz.

MAXI PC 2199zł

PROCESOR: Intel Celeron 400 128kB cache,
PŁYTA GŁ.: IntelBX133Mhz(P3,Celeron 800Mhz)
PAMIĘĆ: 64MB SDRAM 100Mhz,
S.DYSKÓW: 3.5" Samsung 1.44MB,
GRAFIKA: VooDoo3 2000 8MB Velocity 100,
DYSK TW.: Samsung 6.8GB Udma,
CD-ROM: Samsung SCR-148 48x Max,
DŹWIĘK: Forte Media 3D PCI 64voice ,
OBUDOWA: Midi tower ATX,
PROGRAMY: Norton Antywirus, Norton Ghost - do szybkiej reinstalacji Windows,Norton Virtual drive - instaluje wirtualny CD-ROM na dysku twardym.

Dowolne modyfikacje zestawów wg cennika
2 lata gwarancji na jednostkę centralną
MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA
Firma SERVISCO (30-100zł zależnie od wagi)

AKCESORIA DO JEDNOSTKI CENTRALNEJ

KLAWIATURY CHICONY
standartowa - 24zł, multimedialna - 39zł
Internetowa - 49zł, ergonomiczna - 65zł

MYSZKI A4TECH
WinAuto NWW-5 - 18zł, WinEasy WWW-5 - 31zł
WinBest WWW-11 - 43zł, USB WWU-5 - 43zł

GŁOŚNIKI SAMSUNG
SMS100D 60W - 49zł, SMS8320 100W - 119zł
SMS6100 Woofer - 162zł, SMS5100 woofer - 186zł

AKCESORIA
Podkładka pod mysz - 3zł
Kieszeń na dysk twardy RH06A - 33zł
Listwa zasilająca Acar/Lestar - 30zł
Filtry na monitor 3M,Acco,BASF - ☎

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA TAKŻE NA RATY CAŁY KRAJ !!!

MONITORY cyfrowe:

Arcus 15" OSD - 559zł
Arcus 17" OSD - 820zł
LG 520 Si 15" - 598zł
LG 575N OSD 15" - 649zł
LG 775N OSD 17" - 989zł
LG 775FT Flatron OSD 17" - 1349zł
LG 910SC OSD 19" - 1799zł
Samsung 550s 15" - 589zł
Samsung 550b OSD 15" - 639zł
Samsung 750s OSD 17" - 1039zł
Samsung 750bt OSD 17" - 1299zł
Samsung 700IFT OSD 17" - 2099zł
Samsung 900p+ OSD 19" - 2050zł
TAKŻE MONITORY:Hitachi ,CTX, Sony, Philips

DRUKARKI ATRAMENTOWE KOLOROWE:

EPSON Stylus Color 460 (new!!!) - 485zł
EPSON Stylus Color 660 (new!!!) - 699zł
EPSON Stylus Color 740,850,900,1520 - ☎
Hewlett Packard DJ 610C - 365zł
Hewlett Packard DJ 710C - 559zł
Hewlett Packard DJ 815C,880,895,1120 - ☎
Hewlett Packard LJ 1100A laserowa mono+ skaner+ksero+programy - 1999zł
TAKŻE DRUKARKI: Lexmark, Canon i OKI

KARTY GRAFIKI AGP :

Matrox Millenium G400 16MB SGRAM - 519zł
Matrox Millenium G400 32MB SGRAM - 730zł
Diamond Viper V770 Riva TNT2 32MB - 612zł
Diamond Viper V770Ultra Riva Ultra 32MB - 875zł
STB VooDoo III 2000 8MB (Velocity 100) - 245zł
STB VooDoo III 2000 16MB OEM - 410zł
STB VooDoo III 3000 16MB OEM - 565zł
Creative S3 Savage4 Pro 32MB AGP+gra - 290zł
Creative Riva TNT2 Ultra 32MB - 760zł
Creative Riva G-Force 256 32MB - ☎
A-Max S3 Trio 3D 4MB - 96zł
A-Max S3 Savage 3D 8MB TV out AGP - 161zł
A-Max Riva TNT2 Vanta 16MB AGP - 250zł
A-Max Riva TNT2 Vanta 32MB AGP - 389zł
TAKŻE KARTY: Asus i ATI

NAPĘDY CD-ROM, DVD-ROM:

CD-ROM Artec 40x - 159zł
CD-ROM Samsung 48x - 189zł
DVD-ROM SamsungSD-606B 6/24 - 309zł
DVD-ROM Hitachi GD2500 BX 6/24 - 316zł
DVD-ROM LG-8080B 8/32 - 418zł
DVD-ROM Creative 6x+karta dekoderaDxr3 - 845zł
Film Microcosmos na DVD - 29zł

PAMIĘCI RAM
Aktualne ceny na telefon

TUNERY TELEWIZYJNE PCI :

Life View Phone (teletext,pilot) - 254zł
Match TV Capture (teletext,pilot) - 247zł
Aver Phone TV98 - 349zł

KARTY DŹWIĘKOWE:

Forte Media 64voice PCI - 39zł
Sound Blaster PCI 128 - 90zł
Sound Blaster Live! Player 1024OEM - 226zł
Sound Blaster Live! Platinium BOX - 899zł

TWARDE DYSKI:

Samsung 6.8GB UDMA - 430zł
Samsung 8.4GB UDMA - 475zł
Samsung 13.6GB UDMA 66 - 517zł
Samsungt 20GB UDMA 66 - 849zł
TAKŻE DYSKI: Seagate, Quantum, IBM, Fujitsu

NAGRYWARKI CD-RW:

Philips PCA460B 4x4x16 - 859zł
Samsung SW206B 6x4x24 - 849zł
Creative CD-RW Blaster6x4x24+CD-Studio - 989zł
TAKŻE NAGRYWARKI: Yamaha,HP,LG
Nośnik CD-R 650MB 10szt. - 38zł
Nośnik CD-RW 650MB 10szt. - 130zł

PŁYTY GŁÓWNE

A-Trend ATC-5220 VIA MVP3 socket7 ATX - 280zł
A-Trend ATC-6240 Intel BX slot1 ATX - 465zł
A-Trend ATC-7400 Intel 810 socket370 AT - 366zł
ZIDA TX-100 VIA VPX100 socket7 AT - 189zł
ZIDA BX-98CT VIA Apollo s370 AT+sound - 269zł
ZIDA BX-98ATX VIA Apollo slot1 ATX - 249zł
ASUS P3B-F Intel BX ATX - 690zł
PC Chips M726 BXCel 100Mhz+sound - 299zł
TAKŻE PŁYTY: Shuttle,PC-Chips,Soyo Lucky Star

PROCESORY:

Intel Celeron 400 128kB cache - 280zł
Intel Celeron 433 128kB cache - 310zł
Intel Celeron 466 128kB cache - 435zł
Intel Pentium III 450 - 825zł
Intel Pentium III 500 -1144zł
Intel Pentium III 550,600,533B,600B - ☎
AMD K6-2 400 3DNow - 236zł
AMD K6-2 450 3DNow - 298zł
AMD K6-3 400 3DNow 256kB cache - 425zł
AMD K6-3 450 3DNow 256kB cache - 666zł

FAX - MODEMY

Zoltrix Cobra 56k PCI - 99zł
Zoltrix Spirit 56k PCI - 139zł
Zoltrix 56k zewnętrzny - 259zł

Ceny ustalone zostały w dniu 02.11.1999r i ustawicznie się zmieniają dlatego:
DZWOŃ PO AKTUALNE CENY !!!

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub listownie i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni roboczych przesyłką ekspresową(koszt 30 zł) Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki.

SPRZEDAŻ RATALNA

Kredytobiorca powinien przedstawić dwa dokumenty tożsamości: dowód osobisty oraz drugi dokument poświadczający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie oraz numer, np.paszport, legitymacja ubezp.,prawo jazdy itp. oraz:
- zaświadczenie o średnim dochodzie z ostatnich trzech miesięcy z zakładu pracy (dla osób zatrudnionych na stałe na podstawie umowy o pracę),
- decyzja o przyznaniu renty lub emerytury oraz trzy ostatnie odcinki świadczeń (dla emerytów i rencistów), oraz kserokopie tych dokumentów.
- co najmniej 5% wartości zamawianego sprzętu.

Jeżeli kredytobiorca jest zameldowany poza terenem dawnego województwa warszawskiego zawarcie umowy kredytowej musi odbyć się w miejscu zameldowania kredytobiorcy (koszt 100zł). Wizytę naszego przedstawiciela można zamówić telefonicznie, podając przy tym wszystkie dane do umowy kredytowej. Sprzęt zostanie dostarczony przez firmę kurierską Spedpol w czasie 5 dni roboczych od daty umowy.

ROCZNE OPROCENTOWANIE KREDYTU:
16,5% dla kredytów do 12 miesięcy, (stałe)
18,5% dla kredytów do 24 miesięcy,(zmienne)
Opłata manipulacyjna - 8% wartości kredytu.
MINIMALNY KREDYT: 2000 zł +VAT

PROMOCJE !!!

AMD K6-2 400+płyta główna ZIDA TX100AT - 425zł
Intel Celeron 400+płyta główna M726+sound - 575zł
idealne zestawy do zmodernizowania komputera
A-Trend VooDoo II 8MB PCI - 199zł
akcelerator,który uzupełni twoją starą kartę graficzną o zaawansowane funkcje grafiki 3D, niezastąpiony przy braku złącza AGP na płycie głównej.

GWARANCJE

Zestawy komputerowe - jednostka centralna 2 lata, pozostałe elementy zestawu oraz CD-ROM - 1 rok, monitory Samsung - 3 lata, pozostałe monitory 2 lata, dyski twarde - 2 lata, pamięci DIMM 2 lata, SIMM 1 rok, płyty główne - 2 lata, pozostałe elementy 1 rok.

Metoda kompresji MPEG Layer3 powszechnie znana jako MP3 zrobiła niewyobrażalną karierę. Jest to obecnie najpopularniejszy i najbardziej wspierany przez producentów sprzętu i oprogramowania format audio wykorzystywany do przechowywania i transmisji w internecie utworów muzycznych. Na płycie znajdziecie całą gamę narzędzi przeznaczonych do obsługi tego standardu - m.in. rippery, playery, encodery oraz najnowszy WinAmp w wersji PL. Dodatkowo umieściliśmy sporą kolekcję nagrań i kilka artykułów poświęconych "em-pe-trójkom".

25 zł
KOD: CD-001

Jedyna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-gamów, trainerów, patchy, Drivery, mnóstwo programów narzędziowych, kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do serii FIFA, Rainbow Six i innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

25 zł
KOD: CD-002

Multimedialny program do nauki matematyki. Jako jedyny zawiera aktualny program nauczania dla szkół podstawowych i gimnazjum zgodny z zaleceniami Ministerstwa Edukacji Narodowej. W programie znajdziesz ponad 1500 zagadnień i definicji, 17 prezentacji multimedialnych, 5500 zadań, testy sprawdzające. Matematyk rozwiązuje zadania domowe, rysuje wykresy funkcji oraz konstruuje dowolne figury geometryczne.
Pamiętaj, cena aktualna tylko do końca września!!!

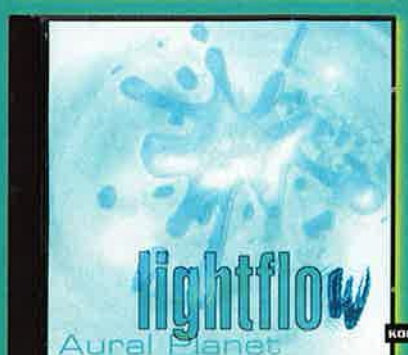
59 zł
KOD: CD-003

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety, stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z Epic MegaGames. Obowiązkowe dla każdego fana tej gry.

25 zł
KOD: CD-004

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w sieci możesz np. zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga użycia odpowiednich narzędzi. Na naszej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne aby korzystać z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail.

25 zł
KOD: CD-005



Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli tzw. "wolnego", "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. "sceny komputerowej": jacek "falcon" Dojwa, Konrad "key G" Gmurek i Adam "Scorpik" Skorupa.

20 zł
KOD: CD-006

25 zł
KOD: UP-001

10 zł
KOD: GP-001

Podkładka firmowa pod mysz

8 zł
KOD: UP-002

www.silvershark.com.pl

Aby zamówić dowolny z prezentowanych produktów, wpisz na przekazie (w rubryce kod produktu) jego oznaczenie kodowe.

Jeżeli zamówisz dwie płyty (za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet "Lightflow"!

www.silvershark.com.pl

Ruszamy od numeru styczniowego!

Klub CD-Action, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko dobry początek. Będziemy ją poszerzać i zmieniać, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Na przekazie zamieszczonym w CDA wpisujemy kod produktu, PIN karty klubowej (jeśli ją posiadasz), wpłacamy określoną kwotę i czekamy na dostarczenie przesyłki. Łatwo, tanio i z dostawą do domu!

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl

KARTA KLUBOWICZA

CO JEST CO?

Uwaga: cena niższa przy poszczególnych produktach, jest ceną WYŁĄCZNIE DLA KLUBOWICZÓW.

Regulamin Klubu CD-Action

Pkt 1. Każda osoba podejmująca prenumeratę 6 i 12-miesięczną otrzymuje kartę systemu "Klub CD-Action".

Pkt 2. Uczestnictwo w systemie jest dobrowolne, a niezaakceptowanie warunków nie pociąga za sobą żadnych skutków natury prawnej lub faktycznej.

Pkt 3. Jeżeli Prenumerator zaakceptuje warunki niniejszego Regulaminu, podlegać będzie jego postanowieniom w zakresie pozycji członka Klubu CD-Action.

Pkt 4. Karta Klubu CD-Action zachowuje ważność do stycznia 2001 rok, może jednak zostać przedłużona o dowolny okres przez Wydawnictwo.

Pkt 5. Zwrot Karty Wydawnictwu w każdym czasie jest jednoznaczny z odmową przystąpienia do systemu lub z odstąpieniem ze skutkiem natychmiastowym.

Pkt 6. Posiadacz karty Klubu CD-Action może otrzymywać raz w miesiącu informacje o ofertach sprzedaży towarów będących w palecie ofert Wydawnictwa, z jakiej może zakupić dowolną ilość towarów w dowolnym czasie, do wyczerpania zapasów, w cenach z rabatem dla posiadaczy kart Klubu CD-Action.

Pkt 7. Karty Klubu CD-Action nie można odstępować odpłatnie i nieodpłatnie osobom trzecim. Honorowane będą tylko zamówienia sygnowane przez członka Klubu CD-Action.

Pkt 8. Członkowie Klubu CD-Action uczestniczą nieodpłatnie we wszystkich imprezach i promocjach w ramach systemu, których oferty Organizator prześle wraz z prenumerowanym czasopismem, nadto korzystają ze wszystkich bez wyjątków uprawnień, jakie Wydawnictwo zapewni klubowiczom.

Pkt 9. Jeżeli posiadacz karty Klubu CD-Action zamówi jakikolwiek towar z przesłanej mu oferty,

Pkt 10. Karta Klubu CD-Action pozostaje własnością Wydawnictwa. Po zakończeniu ważności Karty, klubowicz winien zwrócić ją Wydawnictwu.

Pkt 11. Organizator zapewnia posiadaczom kart Klubu CD-Action staly i pełny dostęp do informacji mogących mieć znaczenie dla korzystania z systemu w pełnym zakresie.

Pkt 12. Posiadacz karty Klubu CD-Action wyraża zgodę na przechowywanie i przetwarzanie jego danych osobowych przez Wydawnictwo i podmioty z nim współpracujące przy realizacji założeń systemu w ramach organizacji i rozszerzania systemu.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Merry Christmas?

Jingle bells, jingle bells, pada, pada... deszcz?! Hemm, jakoś trudno wczuć się w świąteczny klimat, gdy pisze się tekst jesiennym popołudniem (taki urok naszej pracy), a i Wy czytacie go dobrych parę tygodni przed czasem, gdy w pokoju stanie choinka. Ale już dziś, z tej okazji, składamy Wam życzenia (a za miesiąc powtórzymy - i tym razem będą szczere :)). W każdym razie po lekturze tej rubryki będziecie już o te parenaście minut bliżej świąt. Zatem... Wesołych - przyszłych - Świąt! My już dziś ćwiczymy tubalne "ho ho ho" i przymierzamy siwe brody (gumowym kurczakom). Ale, mimo nadchodzących świąt, nie zapomnijcie o naszym kanale #cdaction, gdzie w każdy piątek, w godzinach 14-16, możecie sobie z nami pogadać na żywo.

Myśl miesiąca: Dziewczyna to piec, w którym powoli piecze się babka :)

Byki & Bonusy

W recenzji DiscWorld Noir znalazłem parę błędów merytorycznych. Po pierwsze, śmierć w tej grze to ON, a nie ONA. Druga rzecz to twierdzenie, że Cohen wymieniał trzy najważniejsze rzeczy w życiu mężczyzny w powieści "Czarodziejstwo". W rzeczywistości miało to miejsce w "Blasku Fantastycznym". (...)

Autor recenzji przyznaje Ci rację. W wypadku śmierci było to przejęzyczenie (w języku polskim jest ona rodzaju żeńskiego i sam rozumiesz, odruch warunkowy). Co do Cohena - tu już autora zawiodła pamięć. Zdarza się. I tak dobrze, że nie powiedział, iż był to Leonard Cohen :).

(...)Dajcie więcej Bonusa 1 i sceny. Zdecydowanie najlepsze działy, jakie kiedykolwiek pojawiły się na jakimkolwiek CDku. (...)

Pienia

W tym numerze powinna być tradycyjna doroczna ankieta. Wypełnij ją (i nie tylko Ty), a w ten sposób będziesz mógł wywrzeć presję na tych, którzy ustalają proporcje rozmaitych działów na CD.

Tipsomaniak i archiwalia

(...) Tipsomaniak jest wspaniały i mam nadzieję, że w miarę czasu będą powstawały kolejne wersje.

Naturalnie! Już coś takiego powoli szykujemy, pod roboczą nazwą Tipsomaniak 2000.

(...) Czy dodruk starych numerów CDA jest niemożliwy - a jeśli tak to dlaczego?

Marcin z Katowic

Tu opowiemy pewną autentyczną historyjkę. W swoim czasie Napoleon domagał się, by przy wjeździe do miasta oddawano na jego cześć armatnie saluty. W pewnym miasteczku tego nie zrealizowano. Napoleon wezwał więc burmistrza i zażądał wyjaśnień. Burmistrz powiedział, że nie zrobiono tego z trzech powodów. "Po pierwsze: nie mamy armat. Po drugie...". "Po pierwsze mi wystarczy" - przerwał Napoleon. U nas po pierwsze brzmi: nie mamy już matryc części starych numerów. Starczy? A po drugie, gdybyśmy je nawet mieli, to dodruk musiałby być liczony min. w kilkunastu tysiącach egz., by - w ogóle - jakakolwiek drukarnia chciała się tym zająć. Po trzecie, druk tychże kilkunastu tys., z uwagi na MAŁY (tak, tak) nakład, byłby bardzo, bardzo drogi...

Wątpliwości

Piszecie, że jeżeli dwie gry na rok dostaną ocenę 10/10, to góra. A jeśli na tę ocenę będzie zasługiwać więcej gier, to co?

Jak się pojawią, to będziemy się martwić. Przy czym, naszą wypowiedź należy rozumieć w ten sposób: "rzadko pojawiają się gry oceniane na 10/10 i wątpimy, by trafiły się takowe więcej jak dwa razy w roku", a nie jako "z góry uprzedzamy, że zamierzamy dawać 10/10 nie więcej niż 2 razy w roku". Jak się pojawi 30 extra gier - będzie 30 x 10/10. Żaden problem. Widać to zresztą po numerze 10/99, gdzie ku naszemu zdumieniu pojawiły się, aż dwie 10-tki! W 11/99 kolejna! Zresztą i w tym numerze też się chyba jakaś trafiła... Co się dzieje?! (O tym powiemy w następnym numerze).

Podobno Waszą gazetę tworzą w dużej mierze czytelnicy. Dlaczego więc, gdy ktoś do Was pisze, żeby oceny były w skali procentowej, od razu kategorycznie odmawiacie?

Bo czytelnicy zglaszają sugestie - a nie rozkazy do wykonania. Ponadto czytelnicy nie mogą mieć przecież wpływu na wszystkie elementy pisma, bo wtedy zrobiłby się straszny bur...alagan:) - każdy chciałby czegoś innego. Wy proponujecie, a my rozważamy te propozycje. Gdy się podobają, to je realizujemy (realizujemy i gdy się nie podobają, ale daną sugestię zglasza mnóstwo ludzi - stąd wzięły się oceny gier). Naturalnie pod warunkiem, że w ogóle są możliwe do wykonania. Dobrą okazją do tych sugestii jest zamieszczona w tym numerze ankieta. Jeszcze raz zapraszamy do jej wypełnienia.

Powinniście koło plusów i minusów gier podawać, jaki mają one wpływ na ocenę. Np. ja mam komputer od niedawna, i dla mnie mała oryginalność jakiejś gry to żaden minus.

Kill Boy z Nikąd

Rzadko się zdarza, by za konkretny minus szło konkretne odjęcie iluś tam pkt. Trudno więc oceniać to w ten sposób, np. "kiepska muzyka" - minus 0,56 pkt. Autor ogólnie ocenia wagę i ilość plusów i minusów, po czym na tej podstawie wystawia swoją ocenę. Ponadto za jakiś czas zobaczysz, że brak oryginalności jest jednak poważną usterką.

Dlaczego?

Dlaczego nie wydrukowaliście mojego poprzedniego listu? (Inna rzecz, że go nie napisałem).

Eee, yyy... w drukarni chyba była powódź (no bo dlaczego wszyscy chodzili tam zupełnie zalani?) i gdzieś go nam w tym zamieszaniu wcięło.

XXX też ma 2 CD i pełne wersje i jest od Was tańszy.

Sprawdź jeszcze objętość (tjaaa...), format, jakość papieru i okładki, boxy na CD, ilość i klasę pełnych wersji, itd., itp. To wszystko ma przecież wpływ na cenę... Nie dziwi Cię, że np. są dwa samochody i jeden z nich jest droższy o 50.000 zł? A przecież oba mają po cztery koła...

Jest tylko jedno pismo, które może z Wami konkurować. Nazwy nie podam, bo i tak wyiksujecie - ale jego logo to króliczek w muszce.

Filip "Reaper" Dembski

Cóż - ale za to mogę zapewnić, że nasze redakcyjne króliczki są z reguły ładniejsze od tych, które tam są na zdjęciach...

Chrzanić wszystko!

(...)Dema na Waszych płytach. Mówicie, że jakiegoś dema nie mogliście umieścić, bo nie mieliście prawa, itp. Mówicie, że groziłoby to poważnymi sankcjami i wobec powyższego demo umieszczacie z kilkumiesięcznym poślizgiem.... I co robi czytelnik, który jest spragniony nowej gry? Odpowiedź jest prosta: kupuje XXX. Oni zawsze jako pierwsi dają najlepsze dema: np. Q2 i Q3, Need for Speed 3 itp., a Wy się boicie. Powiedzcie mi teraz jakie sankcje poniósł XXX za rozpowszechnianie tych dem? Pewnie żadne. I bardzo dobrze, bo dbał o czytelnika, a nie tak jak wy srał po gaciach ze strachu, żeby nikt tylko się do was nie przyczepił. Brzydzę się waszym tchórzostwem.

KristovG z Warszawy

Wszelka merytoryczna dyskusja jest tutaj - jak widzę - bezcelowa. Jeśli nie odróżniasz tchórzostwa od uczciwości i przestrzegania obowiązujących praw, to zamiast czytać CDA zapisz się do jakiegoś gangu. Uważasz, że przestępstwa można i warto popełniać - gdy się ma (niemal) pewność, że to ujdzie bezkarnie? To poczekaj, aż Cię paru bandziorów dorwie na odludziu... Naturalnie nic Cię też nie obchodzi fakt, że dla spełnienia Twej zachcianki nie chcemy ryzykować istnienia pisma (bo np. gdyby dana firma podała sprawę do sądu i ten przyznałby jej ogromne - na polskie warunki - odszkodowanie = bankructwo). Zresztą szkoda słów. Ty się brzydź dalej, a my dalej nie będziemy łamać praw. Aha: co do wspomnianych sankcji wobec XXX - z tego, co wiemy to sprawa bynajmniej nie całkiem rozeszła się po kościach... A poza tym oficjalne dane na temat ich sprzedaży budzą litość.

Kącik FPP

Moim zdaniem nowe oblicze tego kącika jest wspaniałym pomysłem. Każdy znajdzie tu coś dla siebie (naturalnie mowa o fanach FPP). Menu jest czaderskie, do tekstów też nie można się przyczepić. TAK TRZYMAĆ. Słowa uznania dla Blooda za zaangażowanie.

Kałuża z Siedlec

Mniej więcej w tym tonie utrzymane są Wasze opinie o tym dziale. Cieszymy się - a najbardziej Blood. Co prawda, odkąd padł mu HDD, ma nieco kwaśną minę, ale zawsze to dlań jakaś pociecha.

Spis treści

Nie mogę powiedzieć o nim nic dobrego, więc go zmieńcie. A co w nim złego? Długo by wymieniać. Po prostu zmieńcie go, bo gorszy już być nie może.

Rafał R. z Olesna

Tu właśnie mamy sytuację, w której opadają nam ręce. Autor pisze, że spis treści gorszy już być nie może - ale możemy się założyć, że gdybyśmy go radykalnie zmienili, to przysłałby kolejny list typu "no nieee! Ten nowy jest 1000x gorszy od poprzedniego!!! Dajcie tamto co było!!!". (Przetestowaliśmy to przy zmianie menu na CD :)). Jak, u licha jasnego, mamy dokonać zmian na lepsze, skoro nie wiemy, w którym kierunku iść?! Prosimy w takich wypadkach o KONSTRUKTYWNĄ krytykę, w której powiecie, co konkretnie się Wam nie podoba i jak Waszym zdaniem powinny wyglądać zmiany. OK?

Drogie (Tanie) CD-Action

W założeniu mój list ma być zbiorem próśb, żądań, propozycji. Nie jest on pisany w jakiejś jednej konkretnej sprawie, a jest zbiorem tego, co u góry. A oto te propozycje, itp.

Znowu zmniejszyliście wasze logo (na okładce czasopisma). Żądam (i pewnie nie tylko ja jestem takiego zdania), aby logo CDA wróciło do swoich pierwotnych rozmiarów i zakazuję Wam jakichkolwiek eksperymentów z jego wielkością. (...)

Logosy raz będą duże, a raz małe, w zależności od tego, jak się nam komponują z resztą okładki. Musicie do tego przywyknąć. Ten duży logos to relikt czasów, w których musieliśmy już z daleka "bić po oczach" potencjalnych czytelników. Dziś nie musimy, aż tak nachalnie się reklamować, bo chyba każdy gracz w Polsce wie, co to jest "CD-Action" (jeśli nawet nas nie kupuje) i logos może być nieco mniejszy. To źle?

Żądam udowodnienia, że Atusito Goro żyje i ma się dobrze (oraz, że już nie podpija kleju).

Z tym będą pewne problemy, ponieważ po opiciu się klejem, biedak usiłował skorzystać z toalety - no i sami rozumiecie, siedzi tam do dzisiaj, licząc, że kiedyś klej wywietrzeje lub muszla się rozsypie ze starości. Sytuacja jest dość krępująca dla niego, więc woli się nie

odzywać... ale żyje (sądząc z jęków). Inna sprawa - co to za życie...

Wrzućcie chomika Alfreda (Jedi nie bierz tego dosłownie) na CD.

Alfredowi wyraźnie ulżyło, gdy Jedi, czytając dopisek w nawiasie, odłożył go z powrotem do jego pudełka. I na razie nie bardzo ma chęć je opuścić. No, ale co będzie za jakiś czas, to się okaże. Kto wie, kto wie...

Nie zmieniajcie już szaty graficznej gazety.

Planów radykalnych zmian na razie nie ma. Co nie oznacza, że nie będziemy czasem dokonywać drobnych korekt wyglądu stron.

Jeżeli tak naprawdę na listy odpowiada Chomik Alfred, alias pan Zenek spod budki, to dlaczego Wy dostajecie za to kasę.

YoMoTo

To się nazywa: wyzysk, kolonializm, imperializm, kapitalizm, reketing, haracz, itp. Po prostu wyższa forma życia wykorzystuje niższą (o jakieś 1,7 m - w przypadku Alfreda i 10 cm w wypadku Zenka). Mówiąc krótko: jesteśmy pasożytami na zdrowym ciele narodu - i właśnie dlatego wkrótce zbijemy majątek oraz naszych przeciwników.

O scenie i lamerach

Cześć! Piszę do Was ot tak sobie, bez żadnego powodu. Chociaż nie, jest ich kilka. PRIMO: Wojny scenowe. Szajs niewąski. Mam na myśli te wszystkie mądre gadki, etc., etc. Poglądy niektórych kolesi z tzw. SCENY są wręcz żenujące. Ich wywody na temat artyzmu, profesjonalizmu, itp., jakichkolwiek produkcji powalają mnie na glebę. Tak się składa, że jestem z wykształcenia plastykiem i gadki o niższości skanów są wręcz osłabiające. Nie twierdzę, że perfidny "czysty" skan jest ok. Uważam, że fotografia obrobiona w sposób profesjonalny, a przede wszystkim pomysłowy może być lepsza od większości scenowych "dzieł". Liczy się efekt końcowy, a nie sposób jego uzyskania. Tak więc moi drodzy scenowcy nie nazywajcie lamerem kogoś, kto swoje prace uzyskuje w sposób wyżej opisany (wiem dużo na ten temat, bo zajmuję się tym na codzień w firmie graficznej). To chyba na tyle w tej sprawie. Nie piszę więcej, bo tylko niepotrzebnie krew mnie zalewa i ogarnia pusty śmiech. Finito!

No dobra - ale pamiętaj, że scena ma swoje prawa, które niekoniecznie muszą być zgodne z tymi, które obowiązują gdzie indziej. Tam przyjęło się, że porządny grafik nie powinien skanować rysunków i już. Kto jest na scenie musi się dostosować.

SECUNDO: Co do waszej gazetki, to jest ona na cztery plus. Jest trochę rzeczy, które irytują, m.in. listy wszystkich szczyli, którzy piszą w nich: "Amiga szajs, kalkulator" etc. Synkowie, kiedy ja bawiłem się na tym wspaniałym komputerze, to większość z was pewnie była w epoce berka kucanego. Amisię posiadam do dzisiaj i nie sądzę, abym się Jej pozbył. Po co? To jest KULT!! Mam blaszaka, mam także Amisię i jest ok. Jeśli się czegoś nie zna, to się tego nie krytykuje. Zresztą kto wie o co chodzi, ten pewnie przyzna mi rację.

VORTEX

My Ci przyznajemy i to w 200%! Na Amigę napadają głównie ci, którzy nigdy z niej nie korzystali. I nie wiedzą, co stracili.

Sugestie

Podaję moje żądania, co do zmian w CDA: !!!NIC!!! [No, prawie]. Należę do tej grupy, która jest w pełni zadowolona z CD-Action. Przecież 14.99 to o połowę mniej niż piraty (...) A jak nie podoba ci się gra, to nie kupuj tego numeru CDA (...) Sama pełna wersja powinna kosztować 15 zł albo więcej, a tu mamy jeszcze drugi CD, gazetę, box... Mi odpowiada wszystko [no, w każdym razie nie przeszkadza]. Co komuś szkodzi logo? A co trochę luzu w recenzjach? Ja nie czytam Sceny i Kch, ale to nie powód, żeby od razu pisać o wywalenie tych działów. Ludzie, myślcie o innych.

Ech, aż dziwnie się czyta taki list, w którym nikt nas nie ochrzania i prawie wszystko mu się podoba. Odwykliśmy od tego! Bo wygląda na to, że im jesteśmy lepsi, tym bardziej nas krytykujecie...?

Mówiliście, że za poradniki i solucje można dostać jakąś forsę. A ci, co Wam przysyłają ikony, kursory, itp., to mają coś? [Jestem tylko ciekawy, nie po to Wam przysyłam te rzeczy].

Nie, to traktujemy jako pracę społeczną. Szczególnie zaś w momencie, gdy ktoś przesyła nie to, co sam zrobił, a to co gdzieś wyszperał na sieci. Gdybyśmy za to płacili, to byłoby bez sensu.

Gdyby ktoś przerobił jakąś grę, np. za pomocą jakiegoś edytora, przerobiłby jednostki w Starcrafcie i przysłałby wam takiego "patcha", to byłoby to legalne?

Nie bardzo. Chyba, że producent wyraziłby na to zgodę.

Moglibyście urządzić konkurs na najbardziej pomocnego gostka, czyli takiego, co przysyłałby odpowiedzi, porady, itd. do Pomocnej Dłoni.

I już widzę jak potem ktoś, np. jako Stasiu A., pisze, że ma problem w grze X, a potem - już pod własnym nazwiskiem - odpowiada na ten anons, tylko po to, by nabić sobie punktów... Uważamy, że pomagać sobie należy w 100% bezinteresownie.

Jak wy to robicie? Chodzi mi o to, skąd za taką cenę tyle rzeczy?

Tajemnica służbowa. Nie Ty jeden chciałbyś wiedzieć. :)

Kocham wasze Bonusy [nie w TYM sensie]. Zawsze jest tam coś śmiesznego, ciekawego, przydatnego. Szkoda tylko, że [jak na mój gust] tak mało w nich Na luzie, programów, wygaszaczy... Ale mi zawsze będzie mało, więc to nie wada.

Tom & Planky

I znowu zaapelujemy o wypełnienie ankiety w tym numerze. Macie szansę wpłynąć na zawartość CDA i jego Coverów.

Piraci kontra frajerzy

Dlaczego ciągle najeżdżacie na piractwo? Jesteście nawiedzeni, pomyleni czy Waszym idolem jest Don Kichot? [Wszystko naraz - redakcja]. ***(...) Jak można sadzać do jednej celi 15-latka, kupującego pirata za 15 zł, ze zbirem dokonującym włamania połączonego z pobiciem i kradzieżą dóbr RZECZYWISTYCH, (...) będących w fizycznym posiadaniu zainteresowanej osoby. Programista/wydawca traci zaś coś, czego i tak nigdy by nie zobaczył i nie miał w ręku?***

Pomieszanie z poplątaniem! Po pierwsze NIGDY nie pisaliśmy, by 15-latków sadzać do więzień i to z recydywistami w jednej celi. To nie oni zajmują się zawodowym kopiowaniem programów na skalę przemysłową. Uderzać należy przede wszystkim w rekiny tego procederu. Tym niemniej jednak, gdyby i szeregowy nabywca/sprzedawca pirata, np. zapłacił grzywnę w wysokości 10x wartości (oficjalnej) zakupionej/sprzedanej gry, to może mniej chętnie by się w to angażował? Widzimy też, że dla Ciebie kradzież tego, co można dotknąć palcem, to coś innego niż kradzież cudzej własności (intelektualnej). Skoro rozróżniasz takie subtelności, to niedługo powiesz, że np. zabójstwo kogoś kijem bejsbolowym jest dużo gorsze niż otrucie lub zastrzelenie ze snajperki? Popatrz w ten sposób: wynalazłeś silnik spalający wodę zamiast benzyny. Na opracowanie prototypu poświęciłeś kilka lat życia i wiele kasy. A ja chamsko kradnę Ci jego ideę i sprzedaję go na własny rachunek. Formalnie niczego Ci nie ukradłem, bo przecież skradłem tylko IDEĘ, plany zapisane na CD, a nie fizycznie istniejące urządzenie. Czyli nic na tym nie straciłeś. A teraz ja robię sobie na tym majątek i śmieję Ci się prosto w nos. A obok mnie cała masa podobnie zapobiegliwych kolesi. I tak jest w każdym mieście. A Ty masz na koncie drobną cząstkę tego, co mieć powinieneś. Byłbyś szczęśliwy?

(...) Jak to się dzieje, że przy każdym tego typu liście nagle nieprawdopodobnie poważniejecie, by zmieszać z błotem jego autora (...) Trzymacie stronę producentów czy klientów? (...) Czytanie Waszych ripost powoduje jedynie niesmak i politowanie.

A jak mamy nie poważnieć, gdy nagle ktoś zaczynam nam wciskać ciemnotę, że złodzieje są cacy, a uczciwi to chorzy i idioci? Tacy goście za parę lat dorosną - i co będzie, jak zaczną te zasady stosować w polityce, biznesie i życiu codziennym? Po prostu odechciewa się nam śmiać... A w ogóle to trzymamy stronę PRAWA i ludzi UCZCIWYCH, niezależnie od tego czy są to producenci, czy konsumenci. Uważasz, że mamy włazić Wam w d*** bez wazeliny i chwalić piractwo, bo inaczej przestaniecie nas kupować? Tego chcecie? Żebyśmy tańczyli jak zagra każdy, kto ma troszkę kasy w kieszeni? Bo do tego się to sprowadza... A nasze riposty MAJĄ wywoływać niesmak i politowanie - u tych i nad tymi, którzy usiłują publicznie twierdzić, że warto być złodziejem, że warto popierać ten proceder i nie ma w tym nic złego.

Sprawa piractwa jest szalenie skomplikowana i składa się na niego mullum czynników, wy zaś z uporem osła dostrzegacie jego końcowy rezultat, a nie przyczyny (...)

Zgadzamy się, że piractwo to nieco bardziej złożony proceder niż to, co zwykle omawiamy na łamach AR (bo to nie jest miejsce na szczegółowe rozważania takich problemów). My sprowadzamy to zjawisko do najniższego, wspólnego mianownika: Piractwo = Złodziejstwo. A niezależnie od przyczyn i złożoności zagadnienia, wynik pozostaje ciągle ten sam!

(...) Pełne wersje (...) Dlaczego torturujecie ludzi takimi gniotami? Sens takiej akcji jest daleko mniejszy niż sprzedaż nieaktualnego programu telewizyjnego po promocyjnej cenie (...), nie spotkałem jeszcze nikogo, kto miałby odmienne zdanie.

Jacek

Proponujemy w takim razie, abyś przestał mówić tylko do siebie, wyszedł na dwór i z kimś w końcu pogadał. I tam, na świeżym powietrzu, które korzystnie wpływa na pracę umysłu, zastanów się czemu - skoro to taka nędza - ludzie nas kupują, zamiast iść na giełdę i nabyć jakiegoś wspaniałego pirata, tak jak zapewne Ty robisz. Ale głupi ci Rzymianie, nie? :) [(c) Obelix].

Wkurzony i zaskoczony

Wkurza mnie trochę, gdy czytelnicy uważają Smugglera i Mr. Jedi za wariatów. Ludzie, ci goście mają po prostu ogromne poczucie humoru!

Tak ogromne, że znacznie przewyższające to, co dla większości jest granicą normalności :).

W kwietniowym CDA i pismach konkurencji niektóre dema były takie same (...) Byłem zaskoczony (...) To chyba nie jest zbieg okoliczności. Przyznajcie się, kto od kogo ściągał.

Przyznajemy się (bo cóż innego nam zostało). Tak, to my je ściągaliśmy... z sieci (między innymi). Podobnie jak cała reszta pism. :) Nie ma w tym nic złego, w końcu po to są specjalne miejsca z demkami, by je ściągać. Wszystko jest legalne, nikt od nikogo nie zwalał. Zresztą jakim cudem - gdy pojawia się pismo X, to CDki konkurencji są już dawno wytłoczone...

Czy to prawda, że szpetne ryło na okładce z tyłu lipcowego numeru Action Plus to Smuggler?

Mortalino

Nie. To nie Smuggler. To ryło... [nie mów!!! - Jedi].

Zdenerwowany

Denerwują mnie ci, którzy myślą, że ta gazeta będzie taka, jak sobie zażyczą. Powinni (...) założyć własną gazetę i przekonają się jak to jest. (...)

AlRmin z Syrni

Cóż, nie będę tu znowu nawijał o ankiecie (ileż można?!). W każdym razie sugestie czytelników mają wpływ na kształt i zawartość naszego pisma, choć naturalnie w rozsądnych granicach. Ps. Nie, nie znamy nikogo, kto ma taką xywkę jak Ty.

Oj...ciec gra(ć)?!

Teraz, ponieważ jesteście po części odpowiedzialni za manię mojego ojca na punkcie Fallouta, MUSICIE mi doradzić, co mam zrobić, aby nie dostać nerwicy. (...) Owszem, ja też lubię Fallouta; tyle tylko, że nigdy nie mogę weń pograć. Przez ojca moja ostoja, tj. pokój, śmierdzi petami, jest jadalnią i wysypiskiem śmieci, itd. Czasem jak gra, to do 5 rano. A później dziwi się, że to JA chodzę niewyspana. (...)

AśkaHa z Zielonej Góry

No, nie wiemy... Ale naszym zdaniem sześciopak bezalkoholowego piwa + najnowszy numer jakiegoś pisemka (niekoniecznie dla dzieci) powinien tu choć na jakiś czas pomóc. Ewentualnie skasuj mu (niechcący!) wszystkie save'y. Wtedy on popadnie w nerwicę albo kilkudniową depresję i będziesz miała trochę czasu dla siebie.

Soul "PSX" Reaver?

(...) Podobno recenzje Soul Reavera napisaliście na podstawie wersji na PSX i zastanawiam się, czy to prawda.

Marcin "Malthan" Bohdziewicz

W swoim czasie, na liście dyskusyjnej poświęconej

grom, pewien osobnik, specjalizujący się w obrzucaniu błotem wszystkiego co żyje, zarzucił nam coś takiego. Dowodów nie miał praktycznie żadnych (narzekał tylko, że screeny coś dziwnie "mokre" (cokolwiek miałoby to znaczyć), a i recenzja jakaś taka dziwna, bo nie wiadomo czy mówimy o SR, czy Tomb Raider (???). Ale nie przeszkadzało mu to rzucać oszczerstw (jak zawsze zresztą). Jego list wywołał niewielki oddźwięk. (Choć zawsze znajdzie się paru frustratów, którzy uwierzą nawet w to, że to myśmy własnoręcznie masakrowali Albańczyków w Kosowie). Jak widać jednak plotka ma to do siebie, że żyje swoim życiem. (Nawiasem mówiąc, gdy wysłałem mu maila ze sprostowaniem, to okazało się, że wrócił, gdyż list z oskarżeniami wysłano z fikcyjnego adresu...). Wszystkich, którzy mają takie podejrzenia, a nie wierzą nam na słowo, gdy mówimy, że "NIE, NIE NA PODST. WERSJI NA PSX!", odsyłamy do producenta/dystrybutora. Można się przecież zapytać czy udostępnili nam wersję na PC do testów i kiedy. Prawda? Czekamy teraz na zarzuty, że pewnie przekupiliśmy producenta, żeby nas bronił... Ludzie, nie wierzcie we wszystko, co o nas piszą na sieci; nieraz pojawiają się takie brednie i bzdury, że nie wiadomo czy się śmiać, czy płakać.

Bety i mega recenzje

Dział "Za 5 dwunasta" jest moim zdaniem niepotrzebny. Piszecie w nim recenzje wersji beta [od redakcji: nie RECENZJE, a swoje WRAŻENIA z gry; recenzje tyczą się tylko gier zamieszczanych w dziale... Recenzje. Nie mylcie tych pojęć!]. ***Po co mi taka recenzja (...), mogę sobie tylko popatrzeć (...), bo i tak gry nie mogę kupić.***

W takim razie trzeba by w ogóle zlikwidować dział, w którym zapowiadamy gry, które dopiero powstają. Ich też przecież nie możesz sobie kupić... I musielibyśmy opisywać max. 2-3 gry w miesiącu, bo przecież na więcej prawie nikogo nie stać.

Ponadto napiszecie, wcześniej czy później, recenzję pełnej wersji gry (...), gdzie powtórzycie z 60% tego, co było w opisie bety.

Tu masz w sumie rację. Problem w tym, że dzięki temu możecie jednak zobaczyć czym różni się beta od final version (tzn. zobaczysz, co tracą Twoi kumple grający w gry kupione na giełdzie, gdzie często trafiają się wykradzione bety :)). A ponadto żal po prostu nam tych gier, które czasem otrzymujemy, z dopiskiem "nie do recenzji". Gierka cool, gra się świetnie, mamy sporo informacji na jej temat - aż szkoda nie przelać na papier swoich wrażeń. I po to jest ten dział. Zresztą mamy w tym numerze ankietę... :) No dobra, miałem już jej nie reklamować. W każdym razie, to w sumie od Waszej zbiorczej opinii zależy istnienie tego działu.

Wasze megarecenzje mają co prawda i po 4 strony, ale średnio 60% z nich to tabelki, itp., a tekst to 40%. Swoją drogą, zamieszczając tabele pomagacie piratom, którzy nie mają instrukcji do nielegalnej wersji tej gry.

Amico Intimo, Warszawa

Prawdę mówiąc, nigdy nie mierzyliśmy linijką jaki procent danej recenzji to tekst, a jaki screeny czy tabelki. Wydaje się nam, że megarecenzje nie odbiegają pod tym względem od typowych recenzji, natomiast mają nad nimi jedną przewagę - są (jakby nie patrzeć) dłuższe. Co do tabelek - nie bój nic, są tak dobierane, by jednak nie ułatwiać życia piratom. PS. Niestety nie widać naszej redakcji z okien pociągów...

Postawa roszczeniowa

Te okładki na pełne wersje są do d. Dajcie normalne, tzn. na tył i przód pudełka.***

Sab-Ziro

Daj komuś palec, a urwie Ci rękę w łokciu - no nie? A hologramu na CD nie chcesz? A naszego oddechu w puszce? Albo różowego soku z kaszalota, o smaku borówkowym, do wyssania z okładki? Sorry za zgryźliwy ton, ale czasem to już nam się odechciewa, jak czytamy tylko "do d***, do d***, do d***, do d*** i dajcie jeszcze, debile i oszuści, to, i to, i to!!!", itd. Nie Ty jeden tak piszesz - ale akurat Tobie się oberwało... taki los. Ludziska, nauczcie się cieszyć tym, co JUŻ macie! Aha, daj nam porządną kasę, a sami Ci zrobimy okładki na CD i okład na maskę gratis :).

Ciekawa Gemini

Czy wszyscy w redakcji są tak "poświergoleni" jak Mr. Jedi i Smuggler?

Na szczęście nie, bo inaczej pismo przestałoby funkcjonować. Ale niektórym brakuje już naprawdę niewiele.

Czy następne urodziny CDA będą tak samo odlotowe jak tegoroczne?

Gemini, Żywiec

Nawet bardziej. Na wieść o tym, niektóre lokale w Rynku już profilaktycznie wywiesiły napisy "psom, i - przede wszystkim - świrom z CDA wstęp wzbroniony" oraz "ponowna demolka w naszym lokalu karana będzie chłostą pod pręgierzem". No comments :)

Replika

Zwykle się nie udzielam na łamach pism, ale tym razem do napisania tych kilku słów skłonił mnie list niejakiego Jana Szumca. (...) To, co napisał Pan Szumiec, to typowy przejaw snobizmu polskich informatyków. Też mnie wkurzają kolesie, którzy mają najlepszy sprzęt, a nic o nim nie wiedzą, bo dla nich liczy się tylko Quake. Ale wkurzają mnie tylko wtedy, gdy widzę, że nie chcą się niczego nauczyć o kompach. Ja ciężko pracowałem, żeby nauczyć się tego wszystkiego, co umiem teraz i wcale nie uważam, że przekompilowanie jądra w Linuxie jest wyznacznikiem wielkiej wiedzy i bycia informatykiem z prawdziwego zdarzenia. (...) Ciekawe, czy pan Szumiec zna dogłębnie inne OS'y, i czy zajrzał chociażby do dokumentacji Windows NT, która obejmuje około 1000 stron informacji? Myślę, że jednak w windozie nie każdy idiota potrafi coś zrobić, skonfigurować system, zainstalować urządzenia, itd. Takie wypowiedzi o idiotach są tu nie na miejscu, ale tak jak mowię, pan Szumiec należy do tej grupy informatyków, którzy pewnie są alfami i omegami, a w firmach, w których pracują są bogami dla całej reszty łamerów nie znających się na rzeczy. Jest to żenująca postawa. Tak więc radzę panu pozostać w przekonaniu o swojej wspaniałości i dać sobie spokój z publicznymi osądami, na tym niewysokim zaiste poziomie. Dobranoc.

Michał Rosiński rosinmi@priv2.onet.pl

Luzik

Jeśli ilość "mordek" jeszcze bardziej się ograniczy, to będę blokować drogi (oddechowe - swoje) na około 1,5 minuty, pomiędzy godziną 20.05 i 20.06,5.

Michał z Węgorzewa

Hyyp.... (szkoda, że papier nie może oddać kolorów naszych twarzy, w pięć minut po tym, gdy przyłączyliśmy się do protestu).

2 x "dlaczego"

Dlaczego w Zawartości Cover CD zamiast kolorowych i ładnych tet są teraz jakieś światła?

Uznaliśmy, że te tła sprawiają, iż strony wyglądają tak... pstrokato i kiczowato. Chcieliśmy to wyeliminować i stąd te "lampki". A jak się Wam nie podobają - to podrzućcie jakieś pomysły czym i jak je zastąpić.

Dlaczego zmniejszyliście ilość "buziek" (czyli :)).

Ryży Traktor z Choroszczy

Część osób narzekała, że jest ich za dużo, postanowiliśmy więc się samoograniczać przy ich używaniu.

Pytania

Co w odpowiedziach znaczą te "BTW"? Co to znaczy: Bardzo Tajny Wywiad? Bański Toczy Worek?

To skrót od "By The Way" - czyli "a propos", "skoro już o tym mowa", "warto wspomnieć", "przy okazji", itd. Jest to krótsze niż te wszystkie wymienione sformułowania... Albo jak wolisz: Brednie Tu Wypisujemy :). Zerknij zresztą do Słowniczka Gracza (powinien być na tym CD) w Bonus1/Inne.

Czemu nie dajecie do pełnych wersji gier kart rejestracyjnych?

Predator i Kv'var

Wynika to ze specyfiki zamieszczania pełnych wersji na Cover CD. Długo by tłumaczyć... Po prostu do tych gier kart nie będzie (choć naturalnie nie oznacza to, że macie nielegalne wersje!). Czemu? Bo nie bardzo jest je komu wysyłać. Dystrybutor danej gierki umywa ręce na zasadzie "sprzedaliśmy licencję i reszta nas nie obchodzi". A my co mamy z nimi zrobić? Więc kart nie ma i już.

Konkursy kandydackie

Kiedyś napisaliście, że Allor i Gem.ini zostali wyłonieni w konkursie. Na czym on polegał? Jakie pytania zadawaliście? Ilu było chętnych?

Adam z Ciechanowa

Zacznijmy od końca - chętnych nie brakowało. Z konkursu pamiętam szczególnie chłostanie kandydatów skarpetkami (jedynymi, które się nie kruszyły w rękach) Naczelnego, konieczność wysłuchania przynajmniej 35 dowcipów pod rząd, wygłaszanych przez Mr Jediego, bez uronienia choćby jednej łzy rozpaczy oraz pompki z biurkiem na plecach i moimi butami pod nosem (to bardzo ich motywowało!). Były też naturalnie jakieś nudne i drętwe pytania dotyczące znajomości gier i anglika, testy, pisanie próbnych tekstów, itd., ale to przecież się nie liczy i nikogo to nie interesuje. Najważniejsze było to, żeby pasowali do zespołu i nie mieli za wysokiego IQ. Zresztą czy ktoś, kto ma wysokie IQ, sam przyszedłby do nas do pracy?

Obrażeni i obrażalscy

Ten list kieruję do Lucasa z krainy Skajłokerów. Nikt wcale nie uważa, że Smuggler i Jedi są bogami (...) To prawda, że niektórzy mogą ich uważać za wszechwładnych, ale czemu napisałeś "WSZYSCY, którzy do Was piszą" (...). Obraziłeś przez to mnie i moich kolegów.

Obrażona czytelniczka

No już, bijcie się, na co czekacie! Pierzcie się po gębach, aż echo pójdzie, wrzeszcząc "są bogami!", "a właśnie, że nie!", itd. Może jakaś święta wojna albo krucjata z tego wyjdzie? A my będziemy stali z boku i... śmiali się z jednych i drugich. Naprawdę nie macie poważniejszych problemów, że żrecie się o takie bzdury? Aż śmiech pusty bierze. Naturalnie dziękujemy za poparcie - ale tu w ogóle nie ma o co kruszyć kopii. Aha. Z innej beczki. Zarzucasz Lucasowi, że napisał "wszyscy", a jednocześnie sama na początku listu piszesz "NIKT". Czyli podobnie jak on wypowiadasz się w imieniu ogółu czytelników. Mamy zaś wrażenie, że temu ogółowi ogólnie wisi czym jesteśmy albo i nie jesteśmy. Im wystarczy, że piszemy. I tak trzymać!

Gorzka refleksja

Ostatnio na rynku pism o grach robi się tłok (...) Trwa walka o klienta (...). W Polsce jednak ta gra toczy się bez żadnych reguł. Żadne exclusivy nie grają roli - recenzje Star Wars Episode 1 ukazały się we wszystkich gazetach, chociaż jedna miała wyłączność (...)

Małe sprostowanie. Oficjalne (jak się okazało) błogosławieństwo miały w sumie DWIE gazety. A to, że recenzja pojawiła się we wszystkich pismach - to nic złego. Exclusive oznaczało, że dane pismo ma prawo zamieścić recenzję tej gry JAKO PIERWSZE, a nie jako JEDYNE pismo w Polsce. Tzn. pismo X, np. ma prawo recenzować ją w kwietniu, reszta zaś powinna poczekać do maja. Ale fakt jest faktem, że praktycznie nikt tutaj nie przestrzega tych zasad :(.

To samo tyczy się dem gier - Q3 Test pojawił się na wielu CDkach (nie u Was); ciekawe czy za zgodą producenta? Wszystkie takie wydarzenia nie wywołują reakcji ze strony producentów. Bardzo mnie to dziwi (...), chociaż ostatnio coś się ruszyło. W numerze sierpniowym pisma XXX wydrukowano przeprosiny za zamieszczenie dema Q3 Test. (...) Myślę, że wydawcy pism komputerowych powinni się nad tym zastanowić. Ciągle piszą o piratach, że przez piractwo rynek gier się nie rozwija, itd. - to wszystko prawda. Jednocześnie jednak, postępując w taki sposób, sami łamią prawo i uprawiają piractwo - czyż nie mam racji?

Tigrees

Masz, i to jak... [tu korekta i tak by mi wycięła to określenie, więc nawet go nie napiszę]. Ale mamy też wrażenie, że jest to wołanie na puszczy. Wątpimy, by ktoś sobie wziął do serca te mądre słowa. Mimo że żyjemy w Polsce, w branży obowiązuje wolnoamerykanka - "wszelkie chwyty dozwolone". Miejmy nadzieję, że do czasu...

The Rozwiązanie

List, który właśnie dzierżycie w swej czcigodnej dłoni ma być, jak sama nazwa wskazuje, rozwiązaniem. Ale czego? Problemu. Jakiego? Problemu, który powstał wraz z rozwojem Action Redaction; ilość stron, co z nimi robić , więcej czy mniej, itd. Drugi problem to brutalność w A.R. (...) Z uwagi na dużą ilość stron A.R. i pewien przesyt niepewnych osobników, dział ten winien zostać podzielony. Proponujemy podział na dwie części: jedną kulturalną, czyli dzisiejsze A.R., gdzie nadal mówiłoby się o samym piśmie, co w nim zmienić i dlaczego. Oraz drugą, "kórtólarną"; czyli ostre dyskusje w CDA, gdzie ludzie skakaliby sobie do gardeł, a ich orężem byłoby słowo (...) Jednym

słowem (nigdy nie byłem dobry z matmy) krwista impreza bez cenzury i dobitne argumenty w międzyludzkich kontaktach, coś na kształt otwartego forum, gdzie każdy mówi co chce, jak chce i do kogo chce.

Niestety, ale nic z tego. Jak już pisaliśmy nie chcemy indukować tutaj rozmaitych czytelniczych wojenek (bardziej niż dotąd:)). Tym bardziej, że brak cenzury szybko zaowocuje takim "klopowym" poziomem wielu tekstów ("ty głupi ***! Jak śmiałeś, k***, powiedzieć, że...", itd.), a my nie chcemy zamieniać naszych łamów w szambo.

W nr 9/99 człowiek o xywce "Słoń Bojowy", w liście "Propozycje", przedstawił Wam jedną z najciekawszych ofert (...). Chodzi mi tu o pomysł głosowania na najlepszego redaktora CDA. (...) Osobiście uważam, że taka rywalizacja nie spowodowałaby podziałów w redakcji, lecz wprowadziłaby atmosferę rywalizacji i zawodów. Nie wywołałoby to też pisania tekstów pod publiczkę, ale podniosła ich poziom (...).

A..INtiMo... from Varsovia

Mamy troszkę inną opinię na ten temat. Nie jest nam potrzebna atmosfera rywalizacji i zawodów w naszym gronie. Wcześniej czy później spowodowałoby to kwasy pomiędzy ludźmi. Logiczne też, że np. autorzy recenzji gier typu FPP czy "hitu numeru" dostawaliby więcej głosów od autorów recenzji mniej popularnych, czy trudniejszych gier i tym samym ci drudzy nie mieliby nigdy szansy na zwycięstwo. Zaczęłyby się podchody, narzekania, "podkradanie", co lepszych gierek, itp., itd. I po co? Skoro chcecie robić sobie jakieś tabele ligowe, itd. z naszym udziałem, to załóżcie jakąś stronę WWW i tam zbierajcie głosy. Ale nie wciągajcie nas w tę "zabawę". OK?

Dziewczyny i komputer

Nie rozumiem czegoś. Dziewczyny przeważnie lepiej się uczą od nas, szybciej dojrzewają... więc czemu tak mało z nich siedzi przed komputerem? PC to narzędzie, które NIE wymaga siły (no, jedynie w skrajnych warunkach) (...) Może dziewczyny nie chcą, aby świat dowiedział się o ich zainteresowaniach?

Dexter

Jedna z teorii głosi, że dziewczyny dlatego lepiej się uczą od facetów, że... nie grają i czas zmarnowany na 245 przejście Quake pod rząd poświęcają na naukę :). Być może też szybciej dojrzewając, szybciej wyrastają z takich głupot jak gry komputerowe? (Mamy tylko nadzieję, że w takim razie nigdy nie dojrzejemy...). PS. Zakodowali kanał z kreskówkami na kablówce... Dranie! :(

Propozycje

1. Dlaczego nie ma jeszcze działu poświęconego Star Wars. Popełniacie przestępstwo!

Kto wie, kto wie... Może coś się zrobi... ale nic nie obiecujemy!

2. Czemu w numerze wrześniowym nie było zakładki?

A miała być? Zresztą krowa ją zjadła. I zdechła. A wcale nie była to stara krowa. Chlip.

3. Kiedy będzie następny konkurs na recenzje?

Kiedyś na pewno. Dokładnego terminu nie znamy.

5. Dlaczego nie ma recenzji Force Commandera?

Jesteśmy oryginalni i - w przeciwieństwie do części konkurencji - nie piszemy recenzji gier, których jeszcze nie ma.

6. Za niska ocena dla HoM&MIII i Shogo!

Na drzewo!!! :)

7. Dlaczego w stopce już nie ma nakładu?

Bywa czasem... nie chcemy ciągle wpędzać konkurencji w depresję czy zmuszać ich do usuwania rozmaitych tekstów z okładki. Sprawdź np. co było w 11/99... i wyciągnij wnioski.

8. Wasze nowe menu jest do d...

Vader, Kraków

Zgadza się. Jest do d...emek (o-D-palania). I będzie u-D-oskonalone. W czym problem?

Do Tosi

Miarka się przebrała. Dotąd czytałem AR, doznając średnich wahań adrenalki (typu: tarzanie się po mebłach, upgradeowanie noża rzeźnickiego, itp.), ale po liście niejakiego (-ej?) Tosi krew mnie zalała. (...) Przeczytawszy ten list musiałem przez 5 godzin raczyć się miodzikiem sączącym się z monitora, podczas gry w Bloodzia, Kwaczka i Halflusia-Lajfusia (oczywiście w oryginalnych wersjach!). (...) Oczywiście, nie zawiedliście mnie wspaniałą odpowiedzią na list tego indywiduum. (...) Są rzeczy, których nie potrafi się zmienić, tak samo jak ludzie, którzy nie nauczą się, dopóki nie dostaną porządnej lekcji. Morał z tego taki, że na skrajną głupotę i chamstwo radą jest tylko mocna odpowiedź w mocnych słowach. Mówię to dlatego, że zauważyłem, iż niektóre listy aż się proszą o porządne objechanie autora, ale Wy staracie się o (w miarę możliwości) nie obrażanie ludzi. Bardzo mi to imponuje.

Maciek S. "Guines"

Nasze nerwy nie są ze stali, dlatego czasem jednak nie wytrzymujemy i piszemy prawie to, co myślimy. To "prawie" dlatego, że nie możemy na łamach pisma używać mnóstwa słów, które nieraz same cisną się nam na usta, przy lekturze niektórych listów. Z góry przepraszamy więc tych, których ośmieszymy/ochrzanimy na łamach - ale kto bredniami wojuje, od śmiechu ginie, a my niekiedy MUSIMY to zrobić, bo jak śpiewa Jerzy Stuhr "czasami człowiek musi - inaczej się udusi".

Co się nie podoba?

1) Wstępniak na 4-tej stronie. Ludzie, wiem, że reklamy to fundusze, ale jest coś takiego jak honor, chociaż zapewne sprzedaliście początek gazety dość drogo.

Właśnie. Ale jakoś nie uważamy, że wstępniak na 4 stronie nadweręża nasz honor. Dopóki we wstępniaku nie będzie audiotele i reklam 0-700... czy wtrąceń "tekst pisany na sprzęcie udostępnionym przez firmę XXX", to jeszcze wszystko gra. Ponadto ostatnio (11/99) wstępniak odzyskał trochę terenu...

2) Brak dokładnej daty, kiedy będzie nowy numer (zawsze "około 20-tego") (...)

Na to poradzić nie możemy. Raz, że zależy jak szybko drukarnia wydrukuje CDA, dwa, że nie mamy też wpływu na terminy dostarczania CDA do kiosków przez rozmaitych dystrybutorów prasy (wiadomo - im dalej od Wrocka, tym później trafi do kiosku). Tu nic zrobić się nie da. Ale myślimy, że 2-3 dni różnicy są jakoś do przeżycia?

3) Nie powiększajcie już AR. Co za dużo, to niezdrowo. Cztery strony to wg mnie już odrobinkę przekroczona granica (ale dająca się znieść). (...) Mam propozycję: wydajcie Action Redaction Plus, gdzie np. 70 stron zajmować będą tylko i wyłącznie listy (za jakieś 5 zł). Ciekawe ilu z nas, by to kupowało?

Colin Mc Hertz, Nysa

Właśnie. W każdym razie nam się oczka aż zaświeciły na myśl o naszych wypłatach (są one uzależnione m.in. od objętości napisanych w danym miesiącu tekstów). Ale traktujemy to raczej jako żart (choć nam dwóm pomysł się bardzo podoba).

Domki w Słupsku :)

Ja też jestem ze Słupska i to nawet z II LO. Strasznie się wpieniłem, czytając w poprzednim AR list tego... no, nieważne. Aż mnie skręciło ze wstydu, że ten gość pisze w imieniu uczniów naszej szkoły (i to takie bzdury). Kto mu dał do tego prawo?! (...) Ja piszę w imieniu swoim (no i paru kumpli z tej szkoły). Nie wszyscy jesteśmy tak durni. Nie jesteśmy snobami i nie gardzimy innymi. Czytujemy CDA (inne pisma też), gramy w Wasze full version gierki (nie w każdą - ale zawsze się coś dla kogoś znajdzie). Chcę byście wiedzieli, że w II LO w Słupsku uczą się także normalni ludzie, a nie sami "intelektualiści" (pożal się Boże). (...)

Zbulwersowany, Słupsk

Nigdy w to nie wątpiliśmy. Bardziej szczegółowe opinie i rady dla intelektualisty z 10/99 AR, pozwoliliśmy sobie wyciąć z przyczyn obyczajowo-społecznych.

Właśnie dorwałem październikowy numer CDA, zaglądam do AR i co widzę? Jakiś Clone twierdzi, że "intelektualne towarzystwo" II LO ze Słupska nie pochwala czytania CD-Action. No cóż, jak to zobaczyłem to mało się nie położyłem ze śmiechu z tego "towarzystwa" i z gościa, który to napisał. Ale różne są gusta. Ja np. chodzę do XIV L.O. we Wrocławiu i tutejsze "towarzystwo intelektualne" nie potępia kupowania tej gazety (nie sądzę, aby intelektualiści z mojej Szkoły ustępowali w czymkolwiek tym ze Słupska :-))) To by było chyba na tyle, trzymajcie się.

??? z Wrocławia

Tak się trzymamy, że się nie puszczamy :)

Zbulwersował mnie list "kolegi intelektualisty" z II LO w Słupsku. I w tej sprawie parę słów do niego. Zastanawiam się na jakiej podstawie określasz siebie i towarzystwo z II LO intelektualistami. (...) Dziwię się, że jako "intelektualista" sięgasz po CD-ACTION, w celu zaspokojenia swoich potrzeb intelektualnych? To czasopismo jest na luzie i tak ma być, dlatego je kupujemy. A jeśli tobie się nie podoba, znajdź sobie pismo, w którym recenzje gier pisane są 13-to zgłoskowcem. Co do wygórowanego mniemania o sobie to, w przeciwieństwie do redakcji CD-Action, ty jesteś mistrzem w tej dziedzinie. I w tym miejscu pewnie masz już mnie za "wdupowłaza" (czy takich słów używa twoje intelektualne towarzystwo?). Niestety, muszę Cię rozczarować, ponieważ i to słowo błędnie interpretujesz. "Wdupowłaztwo" to podlizywanie się w celu osiągnięcia wymiernych korzyści (np. "jesteście ekstra, przyślijcie mi grę..."), a to co Ty oceniasz w ten sposób, to zwykła pochlebna opinia, która należy się każdemu, kto dobrze wykonuje swoją pracę. Po głębszej analizie Twoich wypowiedzi wydaje mi się, że masz kompleksy i zastanawiam się czy to Ty nie wchodzisz przypadkiem w d (i to hurtowo) swoim kolegom z LO, nazywając ich "towarzystwem intelektualistów". (...)***

Pablo el Locodon pablo@hotmail.com

I na tym może skończymy już temat Clone'a. OK? Listów nadeszło znacznie więcej, ale w 100% podobnych w klimacie do tych, które tu opublikowaliśmy. Ogólne dzięki za poparcie.

Takie tam głupotki

O odpowiedź na pkt. 1-3 proszeni są ci, o których mowa.

1. Czy Mr. Jedi ma na mózgu napis MADE IN CHINA.

Nie wiem. Jeszcze nie udało mi się go odnaleźć. Chyba więc jest on MADE IN JAPAN. Taki malutki...

2. Czy GEM.INI to tylko jakieś ustawienia.

Critical error. Please reinstal system! Your brain is being formated.

3. Czy MAC ABRA to makabra.

Nie! (Mac Abra). TAAAK!!!! (chórem: reszta redakcji + ludzie na ulicach).

4. Czy mogę kiedyś wpaść do redakcji i zrobić sobie fotki z Jedim i Smugglerem?

Bartek M.

Skoro nie masz nic lepszego do roboty i uwielbiasz tracić kasę na jakieś bzdety, to czemu nie? Przed przyjazdem zaszczep się przeciwko ospie i chorobie wściekłych krów, włóż ciemne okulary, zatkaj uszy i weź trochę karmy dla gumowego kurczaka. Za skutki, wynikłe z niezastosowania się do naszych wskazówek, nie odpowiadamy. Ciało zwykle odsyłamy na koszt rodziny, w puszkach po ruskich konserwach z napisem "Uwaga: mielonka i toksyczne odpady". Aha: hasło wyłączające miotacz płomieni w drzwiach, brzmi "Smuggler & Jedi - mam dla Was kupę kasy". Zapraszamy!

Ciekawe skróty

RTS - Ritual Tea Sausages (Rytualna Herbata Kiełbasiana)
RPG - Return Priceless Garlicer (Powrót Bezcennego Czosnku)
FPP - Fast Penetration Pigsty (Szybka Penetracja Chlewa)
TPP - This Putrid Preacher (Ten Zgniły Kaznodzieja)

Orczak z Rożna

Jak macie pomysły na jakieś inne wersje czy inne skróty - podrzućcie je nam.
Najzabawniejsze opublikujemy.

NADAWALI:
(NA ŚWIĄTECZNEJ FALI)
SMUGGLER & MR JEDI

Tipsy

Więcej tipsów i nie tylko tipsów znajdziesz jak zawsze na CD, w katalogu Bonus2/Tips. Tamże trainery, edytory itp. itd.

Age of Empires II

MARCO	- odkrywa mapę
AEGIS	- szybkie budowanie
ROCK ON	- 1000 Stone
LUMBERJACK	- 1000 Wood
ROBIN HOOD	- 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	- 1000 Food
NATURAL WONDERS	- kontrolujesz naturę
RESIGN	- pa pa...
WIMPYWIMPYWIMPY	- j/w
I LOVE THE MONKEY HEAD	- VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	- samochód 'cobra'
TORPEDOx	- wykańczasz przeciwnika nr x
TO SMITHEREENS	- masz sabotażystę
BLACK DEATH	- wykańczasz wszystkich wrogów
I R WINNER	- zwycięstwo!

•Uruchom grę z parametrem (w linii komend):

automapsave	- autosave co 5 minut
NoStartup	- odpuszczamy wszelkie filmy na początku gry
NoTerrainSound	- wyłącza "terrain sound"

Airline Tycon PL

Podczas grania wpisz:

ATMISSALL	- Wszystkie misje
DONALDTRUMP	- Dużo kasy
EXPANDER	- Lotnisko się rozszerza ???
MENTAT	- Dodatkowe informacje i podpowiedzi
NODEBTS	- Nie masz debetu
SHOWALL	- Widzisz więcej niż powinieneś :)
THINKPAD	- Masz Notebooka
WINNING	- Wygrywasz misje

Nadesłał: *Grzegorz "REX" Rekowski z Gdyni*

Army Men: Toys in Space

Podczas gry naciśnij Backspace i wpisz: **!throw me a frickin bone here** - aktywizujesz cheat mode. Teraz podczas gry możesz ponownie nacisnąć Bakspace i wpisać jeden z poniższych kodów:

!captain scarlet	- godmode
!full monty	- godmode + broń itp.
!stay frosty	- pole siłowe dla sierżanta
!henry	- dostajesz 30 Insecticide Spray
!harsh language	- dostajesz 20 Fly Swatters
!here's a lockpick...	- dostajesz nieskończoną ilość napalmu
!mib	- sierżant dostaje laser rifle
!this one goes to eleven	- masz trzy uderzenia napalmem
!scotty	- przyszli rekruci :)
!hey stifler	- dostajesz nieskończony klej
!one time...	- dostajesz... zresztą sam zobacz!
!spiny norman	- dostajesz miny
!let me down	- Sierżant cienko przędzie...
!pump me up	- ...a teraz dostaje sterydowego "kopa"
!rate me	- ilość FPS
!roody-pooh	- nieskończone uderzenia z powietrza
!the meek	- przegrywasz scenariusz
!cut to the chase	- wygrywasz scenariusz
!halloween	- zombie zamiast żołnierzy
!florence	- nieskończone medkity
!johnny ricco	- 3 spadochroniarzy
!peep show	- 3 zwiadowców
!heavenly glory	- 3 uderzenia z powietrza
!yippee!!!	- strzelba snajperska
!penny	- nieskończone M80
!hey dante	- nieskończony aerozol
!the sun	- nieskończona lupa
!whistle and flute	- sierżant ma plecak rakietowy
!i got two words for ya...	- wykrywacz min
!haunt haunt haunt!	- 10 ładunków wybuchowych
!sprinkles	- 30 min
!i like to keep this handy	- dostajesz nieskończoną ilość bazook
!patty melt	- j/w ale miotacze ognia
!you want some	- j/w ale granaty
!disco inferno	- sierżant tańczy w ogniu (ale nic mu nie jest)
!disco is dead	- gasimy sierżanta :)
!no one expects	- kupa wrogów!
!italian job	- ale przygrzało sierżanta :)!
!its dark	- ukrywa wrogów na mini-mapie
!door	- teleportuje sierżanta do miejsca, gdzie jest kursor

A oto lista tipsów o nieznanych efektach działań: **!only human; !sarge calibur; !there is no spoon; !know your role...; !hello neo; !vic fontaine; !oh behave; !mojo; !when all else fails...**

Arsenal

Wpisz: **eureka** - i masz wszystko

Delta Force 2 (Demo)

Naciśnij ' i wpisz: **imnotafraidtofight**. W efekcie: godmode i nieskończona amunicja.

Disciples: Sacred Lands

Wpisz:

givememoney	- 5000 złota i energii magicznej
upgrademe	- w następnej walce Twoi ludzi będą lepsi
letmemove	- uzupełniasz punkty ruchu
playhideandseek	- niewidzialność
iwanttokilleverybody	- walczysz z każdym!
iloveallofyou	- pokój z każdym przeciwnikiem
iwanttobuildagain	- szybsze budowanie
iwillkeepaneyeonyou	- widzisz wrogów i potwory (?)
whoturnedoffthelights	- ukrywasz mapę
nowicanseeyou	- odsłaniasz mapę
whataloseriam	- przegrałeś!
nobodycanbeatme	- wygrałeś!
givemeanotherchance	- ożywiasz swe martwe jednostki (musisz mieć do tego co najmniej 1 żywy oddział na planszy!)
makemestronger	- polepszasz zdrowie
wouldyou?	- sojusz z każdym na planszy

Heroes 3: Armageddon's Blade

Wciśnij Tab podczas gry i wpisz:

nwcquigon	- skok o level
nwcpadme	- dostajesz archanioły
nwcdarthmaul	- dostajesz Black Knights
nwccoruscant	- wszelkie budowle
nwcr2d2	- wszystkie machiny bojowe
nwcwatto	- kasa i surowce
nwcpodracer	- więcej AP
nwcprophecy	- odsłania "obelisk map"
nwcrevealourselves	- odsłania mapę

Lego Racers

Wpisz się (jako imię gracza) w czasie edycji kierowców w "build mode"

FLYSKYHIGH	- rakietowy samochód
NWHLS	- samochód bez kół

Prince of Persia 3D

Wystartuj grę dopisując w linii komend jedną z poniższych sekwencji.

-l "geometry\rooms\prisonfix"
-l "geometry\rooms\ivorytwr"
-l "geometry\rooms\cistern"
-l "geometry\rooms\palace2"
-l "geometry\rooms\palace3"
-l "geometry\rooms\palace4"
-l "geometry\rooms\roof1"
-l "geometry\rooms\cityanddocks"
-l "geometry\rooms\dirig1a"
-l "geometry\rooms\dirig1b"
-l "geometry\rooms\dirig2"
-l "geometry\rooms\dirigfinale"
-l "geometry\rooms\ruins"
-l "geometry\rooms\cliffs"
-l "geometry\rooms\solar1"
-l "geometry\rooms\moontemple"
-l "geometry\rooms\finale"

Po uruchomieniu gry wybierz New Game - i miejsce, od którego chcesz startować.

Rainbow Six: Rogue Spear

Naciśnij Enter podczas gry i wpisz:

teamgod	- Team God Mode
avatargod	- Avatar God Mode
stumpy	- Stumpy Mode
nobrainer	- ???
explore	- brak Victory Conditions
5fingerdiscount	- uzupełnia ekwipunek
bignoggin	- Big Head Mode (duże głowy)
meganoggin	- Mega Head Mode (wielkie głowy)
clodhopper	- Clodhopper Mode
1-900	- ciężki oddech
turnpunchkick	- Side Scroller Mode
theshadowknows	- nietykalność dla żołnierza
teamshadow	- j/w ale dla całego zespołu

•Poniższe kody mają wpływ na wygląd mapy:
normalcolors, panickedcolors, roestatecolors, roespeedcolors, combatstatecolors, behaviorcolors, psychstatecolors, threatawarenesscolors, alertnessstatecolors, alertnessstatecolors, aiplancolors, levelmaps, testplan, drawplan, pathpointlinks, coverpoints, pathpoints, objectwalls, obstaclewalls.

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

nowy sklep wirtualny www.exe.com.pl
nowy sklep realny Galaktyka EXE
Centrum Bielany Wrocławskie

prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową)

GRY:

Alien vs. Predator 95,-
Atlantis II (4CD) PL 75,-
Ancient Conquest 95,-
Baldurs Gate (5CD) 145,-
Balls of steel 55,-
Battle Isle 2 + Titans Legacy PL 29,5
Blade Runner (4CD) 59,-
Broken Sword II (2CD) PL 55,-
Descent Freespace (2CD) PL 49,-
C&C Red Alert + Aftermatch + Counterstrike 125,-
Carmageddon 49,-
Championship manager 3 149,-
Civilization Call to Power 159,-
Commandos: beyond the call of duty 95,-
Dark Omen Warhammer 55,-
DarkStone 96,-
Descent 3 (2CD) PL 75,-
Drakan 95,-
Driver 95,-
Unreal 65,-
Dungeon Keeper PL 49,-
Earth 2140 + misje 45,-
F-15 149,-
F-16 Aggressor 149,-
Fifa 98 55,-
Flojd (4CD) PL 65,-
Expendable 79,-
Gettysburg 55,-
Gruntz 49,-
Gry 4 U 3 25,-
Gry bez przemocy 25,-
GTA 69,-

Heroes of Might and Magic III PL 145,-
Hidden & Dangerous 159,-
Hopkins PL 65,-
Ignition 55,-
Sin 65,-
Jack Orlando (2CD) PL 45,-
Knights & Merchants PL 45,-
Theme Park World PL 65,-
Liath Spiralny Swiat 79,5
Mayday PL 45,-
Might & Magic VII 149,-
Myst 69,-
Nascar revolution 99,-
Oddworld Abe's Exoddus 75,-
Phantasmagoria 69,-
Pinbale i gry zręcznościowe 25,-
Pizza Syndicate PL 65,-
Populous 3 the beginning 55,-
Pro Pilot 69,-
Quake 59,-
Prince of Persia 3D 99,-
Redneck Rampage 58,-
Tzar PL 65,-
Resident Evil 3 69,-
najtaniej! 15,-
Tunguska: Legend of Faith 79,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,-
Screamer Rally 55,-
Settlers 2 PL 19,9

Settlers 3 (2CD) PL 145,-
Settlers 3 misje PL 49,-
Sim City 2000 55,-
Sim City 3000 95,-
Star Wars Behind the Magic 119,-
Star Wars epis.I The Phantom Menace 189,-
Super gry 99 25,-
Symulatory Lotów 25,-
System Shock 2 PL 95,-
Szachy 99 35,-
Target 3D PL 55,-
Theme hospital 58,-
Tipsomaniak 25,-
Viva football 55,-
Worms 29,-
WWII Fighters 149,-
Wyścigi 25,-
X-Wing Alliance 199,-
Zork Grand Inquisitor 59,5

DLA DZIECI:

Ace Ventura 69,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Ortografii 49,-
Rayman uczy matmy i polaka 49,-
Entliczek 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Hercules - gra akcji 159,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,-
Lego Loco 95,-
Lego Konstruktor 95,-
Lego Szachy 95,-
Lomax 49,-
Lew Leon 49,-
Multimedialny Swiat J. Brzechwy 69,-
Sekrety Króla 49,-

MUZYKA:

Future Wavy 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-

Magix Dance Maker 186,-
Magix Music Studio v. 3.0 99,-
Magix Live Act DJ 65,-
Midi Power 25,-
Music party system vol. 1 25,-
Music party system vol. 2 25,-
Programy muzyczne (nowość) 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

INNE CIEKAWE:

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 9 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Eksplozja kolorowych klipartów 25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra 99 95,-
Kreator WWW 25,-
Literat 2000 49,-
Micrografix Designer 6.0+4.0 PL 49,5
Micrografix Picture Publisher 49,5
Najlepsze klipparty 25,-
Photo & Gfx Collection 25,-
PowerAdressManager Jr - baza danych 59,-
Programy narzędziowe (nowość) 25,-
Samouczek ACCESS '97 (2CD) 99,-
Samouczek EXCEL '97 (2CD) 99,-
Samouczek Photoshop 5.0 (2CD) 99,-

PŁYTY EROTYCZNE:

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3 każda po 25,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3) 60,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Lula virtual baby 59,-
Made in Sexland 1,2,3 każda po 25,-
Nocny Drapieżnik 25,-
Sex & Sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Strip poker pro 49,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) 65,-

tylko dla dorosłych!

W tym miesiącu polecamy:

Wesołych Świąt oraz Szczęśliwego Nowego Roku życzy EXE

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów — zadzwoń, zażyraj! KATALOG GRATIS!

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006 **FAKSUJ:** (071) 3537010
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrym Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
Ceny zawierają podatek VAT.
Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze

EXE DATA

dystrybucja od 1992 roku

Już 25 listopada!

Atlantis II

Wyrusz w największą podróż swojego życia.

4 CD

niska cena 79 złotych

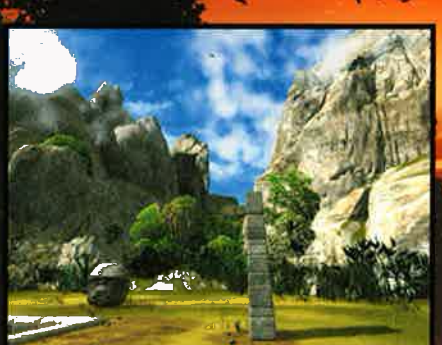
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA CDPROJEKT

Znajdziesz go już na nowościach CD Projekt, a wkrótce na wszystkich grach z naszej firmy. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry firmy CD Projekt!

W rolach głównych:
Marian Kociniak, Jan Piechociński i Anna Seniuk



W roku 1043, w pierwszych latach średniowiecza, gdy ścierały się cywilizacje plemion barbarzyńskich z doskonale zorganizowanymi społecznościami świata starożytnego, będziesz musiał ruszyć ponownie w fascynującą, pełną przygód, największą podróż swego życia poprzez Tybet, Irlandię, Jukatan oraz Chiny w poszukiwaniu rozwiązania wielkiej tajemnicy. W świecie przesączonym niezwykłym mistycyzmem spotkasz najbardziej tajemnicze postacie XI wieku - magów i alchemików, kapłanów i niewolników a także rycerzy i królów. Ekscytująca podróż przez jeden z najbardziej mrocznych etapów rozwoju ludzkości już niedługo, dzięki Atlantis 2, stanie się faktem...

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

cryo INTERACTIVE

Faust

Kolejna wspaniała gra przygodowa w całości po polsku i w rewelacyjnej cenie 79 zł

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawikłaną intrygę przygotowaną przez demonicznego Mefistofelesa.

4 CD

Planowana premiera: koniec grudnia 1999r.

Wszelkie prawa zastrzeżone. TM i © 1999 Cryo Interactive. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel.: (0-22) 519 69 66.

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; 0-501 86 26 91
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Poreca 2, tel. (0-22) 654 23 65